Gheorghe MITITELU

IMPASURI ÎN PERFECȚIONAREA ȘAHISTĂ

Gheorghe Mititelu

Impasuri în perfecționarea șahistă

www.stere.ro

www.stere.ro

GH. MITITELU

IMPASURI ÎN PERFECȚIONAREA ȘAHISTĂ

www.store.ro

Coperta realizată de
SILVIU AUREL CUCU

www.stere.ro

ISBN 973-9083-89-7

CUVÂNT ÎNAINTE

Cui se adresează această carte?

Ea se adresează, desigur, tuturor jucătorilor de şah interesaţi de problemele prezentate, dar mai cu seamă celor tineri, apţi şi dornici de progres.

Auzim uneori vorbindu-se despre o nouă manieră în care se joacă şah la nivel de performanţă, precum şi o serie de aprecieri, care creează impresia "unui nou joc", diferit de cel pe care îl cunoaştem.

Credem că este o falsă problemă.

Sigur că "ceva" s-a schimbat! Şi era firesc să se schimbe, din moment ce şahul, ca orice altă activitate omenească, de la apariţia sa şi până astăzi, a parcurs numeroase trepte în evoluţia sa, fiecare din acestea aducând ceva nou pe plan calitativ şi împingând nivelul de joc până la cel practicat astăzi.

Deci "noutatea" stă în însăşi progresele realizate!

Şi totuşi...

Numărul foarte mare de competiţii puternice organizate mai ales în ultimul deceniu, a determinat formarea direct proporţională a unei abundenţe nemaiîntâlnite de maeştri sau mari maeştri de valori ridicate şi foarte apropiate.

Concurenţa produsă astfel pe "piaţa" competiţiilor de şah, de cele mai multe ori cu caracter

profesionist, a generat necesitatea unui angajament total la fiecare competiție, fiecare partidă și fiecare mutare.

Și astfel, obținerea unor performanțe deosebite, depinde astăzi mai mult ca altădată, pe lângă amploarea cunoștințelor teoretice și virtuozitate tehnică, de o multitudine de alți factori la fel de importanți, care țin de personalitatea fiecărui individ, de calitățile sau slăbiciunile sale specifice, de structura sa psihologică, de capacitatea sa de luptă, de maniera sa în pregătire pentru o anumită competiție etc.

Ori, tocmai de tratarea unor asemenea cerințe din ce în ce mai actuale pentru perfecționarea unui maestru de șah se ocupă lucrarea de față.

Ea este scrisă cu dorința de a folosi tinerilor jucători în aspirațiile lor spre marile performanțe, precum și cu speranța că va fi studiată cu aceeași bucurie și dragoste pentru șah cu care a fost scrisă.

Ing.Gh.Mititelu

WWW.S

CAPITOLUL I
CONSIDERAȚII GENERALE

Orice jucător cu o calificare superioară, de exemplu un maestru de şah, atinge la un moment dat un prag al performanțelor sale peste care nu poate trece, sau în orice caz constată că aspirațiile sale se realizează extrem de greu, deşi se simte capabil de progres şi dispus să se angajeze la o muncă fără rezerve.

Este la curent cu tot ceea ce apare nou în toate domeniile gândirii şahiste, participă la competiții importante şi obține rezultate bune, adesea remarcabile, dar totuşi, nu se produce saltul performanțelor pe care consideră că îl binemerită pentru străduania sa.

Simte că bate pasul pe loc.

Care să fie cauza acestei situații? Undeva în procesul de pregătire s-a produs o stagnare, ceva care disipează întregul proces evolutiv în continuare. Ce este de făcut? Care sunt CĂILE PERFORMANȚEI în continuare?

Vom reaminti, mai înainte de orice, că performanțele în şah sunt de două categorii mari:artistice şi sportive.

Performanțele artistice sunt reprezentate în şahul practic de acele partide care prin unitatea lor, de la prima la ultima mutare,prin realizarea tehnică precisă sau prin combinațiile unice şi eleganța pe care le conțin,

prezintă o valoare intrinsecă deosebită, sunt adevărate realizări de vârf, uneori chiar capodopere, care, desigur, atestă talentul şi competenţa realizatorilor.

Nu există maestru de şah care să nu fi realizat un anumit număr de "partide bune", remarcabile sau chiar excepţionale, dar nu toţi devin mari maeştri distinşi pe plan internaţional.

În definitiv, nici un jucător atunci când se aşează la tabla de şah nu caută în mod expres "creaţia şahistă". Înainte de toate el îşi propune şi caută să câştige partida.

De aceea, în cele ce urmează ne vom ocupa de performanţa sportivă, încercând să pătrundem la un nivel cât mai subtil acele fenomene care pot determina şi concretiza căile ce trebuie urmate, ca şi a celor ce trebuie evitate pentru atingerea acestui ţel.

Pentru a intra direct în subiect, vom începe prin a arăta că numeroasele elemente generale, care condiţionează obţinerea unor performanţe de seamă în marile competiţii şahiste, derivă din următoarele două cerinţe cu caracter global:

-cunoaşterea obiectivă a propriei personalităţi;

-perfecţionarea continuă sub toate aspectele.

Cititorii şi-ar putea pune desigur întrebarea: de ce trebuie să ne cunoaştem temperamentul, stilul, caracterul, într-un cuvânt întreaga personalitate, pentru a putea juca bine şah?

Răspunsul este, credem, evident.

Pentru a ne putea autocontrola, pentru a ne valorifica la maximum trăsăturile specifice personalităţii noastre cu caracter pozitiv, ca şi pentru a le ţine în frâu şi eventual a le corecta pe cele negative.

De multe ori natura este mai puternică decât educația sau instruirea, iar un șahist de valoare trebuie să aibă capacitatea de a-și stăpâni pornirile, uneori insuficient controlate.

Ori, prima condiție pentru a reuși este cunoașterea obiectivă a propriilor virtuți și mai ales slăbiciuni, întrucât slăbiciunile de caracter sau de temperament generează în mod direct și inevitabil vicii de joc.

Este de neconceput perfecționarea unui maestru de șah care să nu țină seama de trăsăturile definitorii ale personalității sale.

Perfecționarea în șah nu înseamnă numai deschidere, joc de mijloc și final, ci ea se mai referă la obiectivitate sau neobiectivitate, combativitate, capacitate de concentrare etc., toate influențând nemijlocit calitatea jocului prestat și rezultatele obținute.

Acestea din urmă compun cu prioritate subiectul lucrării de față.

WWW.SAHISTI.RO

CAPITOLUL II
CUNOAŞTEREA OBIECTIVĂ A PROPRIEI PERSONALITĂŢI

În mod firesc. un maestru de şah tinde să confere partidelor pe care le joacă un curs care "să-i convină", care să corespundă în cea mai mare măsură înclinaţiilor sale naturale, caracterului şi temperamentului său, modului său de a gândi, într-un cuvânt personalităţii sale. Când acest lucru îi reuşeşte, capătă o stare de spirit mai optimistă şi îşi va putea desfăşura întreaga energie creatoare cu un randament superior.

Dimpotrivă, dacă poziţia pe care o joacă este de natură să contravină, mai mult sau mai puţin flagrant, înclinaţiilor sale naturale, el nu se va simţi în elementul său. Va rezolva poate onorabil problemele cu care se confruntă, dar de cele mai multe ori cu scăpări de ritm şi de posibilităţi, departe de randamentul maxim dorit.

Aparent, fenomenul pare simplu şi binecunoscut, constatat de fiecare "pe pielea lui", dar, în realitate, foarte mulţi maeştri de şah tratează această problemă mai mult instinctiv, neştiinţific, iar în multe alte cazuri o neglijează pur şi simplu.

Cu o asemenea mentalitate se poate rămâne un acceptabil maestru de şah, dar ea este cu totul insuficientă pentru a depăşi acest prag.

"Pentru a deveni mare - maestru, trebuie să ajungi în situația de a-i bate cu regularitate pe maeştri", declara în anul 1949 fostul campion mondial M.M.Botvinic.

Aşadar, performanța depinde nemijlocit de randamentul atins, care, la rândul său, depinde între altele de nivelul cunoaşterii propriei personalități şi capacitatea adoptării manierei de joc în funcție de aceasta.

În definitiv care sunt trăsăturile definitorii ale personalității şahiste?

Pentru a se evita orice confuzii în interpretarea ideilor şi exemplificărilor ce urmează a fi prezentate în continuare, vom reaminti pe scurt câteva noțiuni fundamentale pentru subiectul care ne preocupă.

PERSONALITATEA - reprezintă ceea ce este propriu unei persoane şi o distinge ca individualitate, ansamblul de trăsături morale sau intelectuale deosebite care se remarcă la o persoană.

CARACTERUL - reprezintă totalitatea trăsăturilor psihice esențiale şi stabile ale omului, ale unei persoane, prin care, în mod obişnuit, se manifestă ca o unitate bine conturată. Voință fermă, corectitudine şi consecvență, constituind trăsăturile morale ale unui individ.

TEMPERAMENTUL - reprezintă totalitatea particularităților psihice individuale manifestate prin rapiditatea şi intensitatea desfăşurării proceselor psihice şi prin gradul de sensibilitate.

STILUL - reprezintă modul propriu de exprimare într-un anumit domeniu.

Deci,temperamentul, caracterul, stilul cu aspectele lor multiple, toate la un loc sunt componente ale personalității unui maestru de șah.

Se confundă uneori caracterul cu personalitatea, sau temperamentul cu caracterul, sau se face cu ușurință o legătură directă între stil și temperament, deși este vizibil că destui "timizi" în viața de toate zilele devin "lei" atunci când se află la volanul unei mașini, sau când joacă o partidă de șah.

Despre fostul campion mondial al anilor '60 Mihail Tal, datorită partidelor sale violente, cu combinații surprinzătoare și strălucitoare, s-au afirmat și s-au scris tot felul de legende; maniera lui de joc a tulburat majoritatea spiritelor șahiste ale vremii.

În realitate, Tal avea calități naturale stabile, foarte concrete.

Perceperea rapidă a relațiilor dintre figuri, asociată cu fantezia și cu o capacitate de calcul ieșită din comun, i-au permis un joc combinativ foarte strălucitor.

Prin acest ascendent calitativ asupra partenerilor, lăsa impresia că sfidează "bunul simț" al unor principii strategice sau chiar tactice, exercitând astfel și o puternică presiune psihologică asupra partenerilor.

Un exemplu ilustrativ pentru cele expuse este și partida Mestrovici-Tal, jucată la Sarajevo în anul 1966.

După mutările: 1.e4, c5 2. Cf 3, d6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3, Cc6 6. Nc4, e6 7. Ne3, Ne7 8. De2, o-o 9. o-o-o, a6 10. f4 survine poziția din diagrama1.

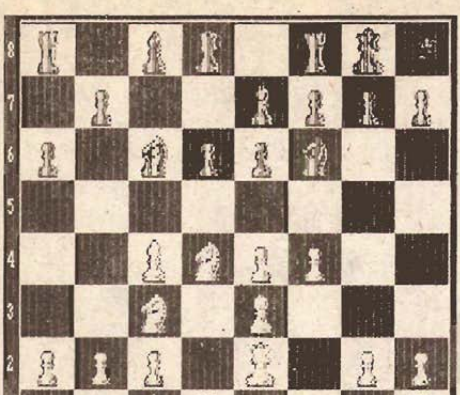


DIAGRAMA NR 1

Albul amenință 11.e5, iar prezența damei negre pe aceeaşi coloană cu turnul alb din d1, face dificilă orice încercare de eliberare a negrului, legată de avansări ale pionilor e6 sau d6.Chiar şi în varianta combinativă 10...Cd4 11. Nd4, e5 12.fe5. Ng4 13. ef6! Ne2 14. fe7, albul rămâne cu 3 piese pentru damă şi un joc promițător.

Aparent paradoxal, în poziția din diagramă Tal a jucat 10...d5!

Dacă albul ar fi sesizat întregul mecanism combinativ perfect închegat şi departe calculat pe care îl declanşează Tal prin această mutare ar fi răspuns probabil cu 11.a3 (11.ed5, Ca5!) Cd4 12. Td4, Nc5 13.

Td2. Ne3 14. De3, Dc7 15. Nb 3, de4 16. Ce4, Ce4 17. De4, Nd7 cu o poziție echilibrată. Dar, el nu a putut rezista psihologic tentației de a deschide calea turnului din d1, presând asupra pionului d5 și a jucat 11.Cb3.

Din acest moment, aflat în elementul său combinativ, Tal, prin jocul prestat, lasă impresia că a văzut totul, că a calculat totul și joacă întreaga partidă cu agresivitate, fantezie și precizie.

A urmat: 11...Cb4! 12. ed5 (12. a3, Dc7) ed5 13. h3,Te8 14. Df2, Nf5 15. Cd4, Ce4! 16. Ce4, Ne4 17.Nb3, Tc8! (împiedică din nou 18.a3 la care ar urma Cd3 +) 18.Rb1, Nf6 19.Td2, Db6! 20.Tc1, Tc4! 21.a3, Cc6 22. Cc6 (sau 22. Nc4, dc4 23.Ra2, c3 24.be3, Nd5+ 25. Ra1, Dc5 26. Rb2, Ca5 etc.) 22...Db3 23.Cd4,Db6 24.g4,g6 25. Ra2, Dc7 26.f5, Ne5 27. fg6, hg6 28. h4, b5! 29. c3, b4 30. ab4, a5 31. Cb5, Dd7 32. b3, Db5 și albul a cedat.

Prin ce s-a distins Tal în această partidă?

În primul rând prin forța caracterului său, prin puterea sa de luptă și voința de a obține victoria, prin consecvența și decizia acțiunilor sale, slujite desigur de fantezie, simț tactic și capacitate de calcul, obținute prin muncă, fără de care nimic nu este posibil.

Pentru o analiză comparativă, este util a se prezenta un caz de structurare a personalității, complet diferit de cel al lui Mihail Tal.

Am ales în acest scop, un alt fost campion al lumii, marele maestru V. Smâslov.

Urmărindu-i partidele rămâi impresionat de simplitatea aparentă a planurilor de joc ca și a mutărilor sale. Abia la o analiză mai profundă sau "încercând să

faci la fel" se pun în evidență acele calități care l-au propulsat pe cele mai înalte trepte ale valorii șahiste.

Una dintre acestea este adâncimea gândirii, capacitatea de a plonja rapid în profunzimea unei poziții, efectuând o adevărată asanare a acesteia, eliminând prin rațiune balastul, sintetizând și alegând în final calea pe care o apreciază cea mai bună, dar și cea mai apropiată modului său de gândire.

Această calitate își trage rădăcinile din caracterul său, din formația și capacitatea sa intelectuală.

De aceea, partidele lui V. Smâslov, purtând amprenta personalității sale, se disting în toate fazele prin profunzime, claritate și finețe.

Un exemplu sugestiv pentru cele arătate, îl constituie partida V. Smâslov - A. Denker, jucată la Moscova cu prilejul meciului U.R.S.S. - S.U.A. din anul 1946, în care după: 1. e4, c5 2. Cc3, Cc6 3. g3, g6 4. Ng2, Ng7 5. d3, e6 6. Ne3, Cd4, ... 7. C3e2! d6 (7... Ce2 8. Ce2, Nb2? 9. Tb1, Da5 + 10. Nd2, Da2 11. Tb2, Db2 12. Nc3 cu avantaj) 8. c3, Cc6 9. d4, cd4 10. Cd4, Cd4 11. Nd4, e5 12. Ne3, Ce7 13. Ce2, o-o 14. o-o, Ne6 15. Dd2, Dc7, s-a ajuns în poziția din diagrama 2, în care V. Smâslov a jucat 16. Tfc1!

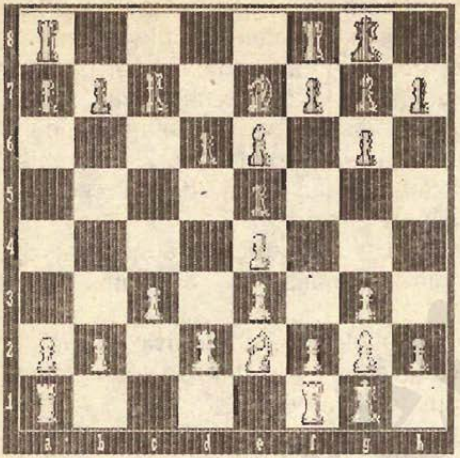


DIAGRAMA NR. 2

Oricât ar părea de ciudat la prima vedere, dar aceasta este singura mutare, după care, strategic şi practic, negrul este complet pierdut.

Desigur nu imediat, nu foarte simplu, ci în condiţia dispunerii de măestria tehnică necesară realizării avantajului.

Iată comentariul lui Smâslov :

"Principala problemă a albului este asigurarea controlului asupra câmpului central d5, pentru care cel mai bine este să se pregătească c3-c4.

Impasul negrului vine din aceea că el nu poate împiedica această mutare prin16...b5 la care ar urma 17. a4, a6 18. Td1! Tad8 (sau 18... Tfd8 19. ab5, ab5 20. Ta8, Ta8 21. Dd6 sau 18...Nb3 19. Dd6, Dd6 20. Td6,

Na4 21. Cc1 cu amenințarea b2-b3) 19. ab5. ab5 20. Ta7! cu avantaj.

Insuficient este pentru negru și 16...b5 17. a4, ba4 din cauza 18. Ta4, a5 19. Tca1 cu amenințarea b2 - b4".

Planul lui Smâslov se realizează numai prin mutarea din partidă 16. Tfc1! Mutarea c3-c4 nu se poate susține nici prin 16. Tac1, b5 17. a4, a6 și nici prin 16. b3, b5, iar negrul nu se va lăsa prea mult invitat spre a juca Tfd8 și d6-d5 eliberându-se complet.

Toate par acum simple, dar mutarea 16. Tfc1!, urmată de revenirea în varianta principală Tcd1!, nu este accesibilă multor jucători și marchează finețea procesului de gândire și în fond a caracterului lui V. Smâslov.

Partida merită a fi urmărită până la capăt, întrucât ea poartă și în continuare amprenta simplității, clarității și eficienței în exprimare, atât de caracteristice pentru Smâslov.

A urmat : 16...f5 17. c4, fe4 18. Cc3! Cf5 (sau 18...Nc4 19. Ce4, d5 20. Cg5! d4 21. Ce6, de3 22. De3, Dd6 23. Cf8, Nf7 24. Td1, Cd5 25. Db3, Td8 26. Cg6, hg6 27. Nd5, Nd5 28. Td5, Dd5 29. Td1!) 19. Ce4, Ce3 20. De3, h6 21. Td1, Tfd8 22. Tac1, Tac8 23. b3, b6 24. Cc3! De7 25. Nd5, Rh7 26. Ne6, De6 27. Td3. Tc7 28. Tcd1, Tf7 29.Ce4, Nf8 30. Td5, Dg4 31. T1d3, Ne7 32. Cd6, Nd6 33. Td6, Tdf8 34. De5, Tf2 35.Td7, T2f7 36. Tf7, Tf7 37. Td8! Tg7 38. De8, g5 39. Dh8 +, Rg6 40. Td6+ , Rf7 41. Dh6, Df5.

Se întâmplă uneori ca rezistența dârză opusă de adversar, asociată cu o singură clipă de scădere a

capacității de concentrare, să irosească un avantaj decisiv obținut cu multă trudă.

Nu şi în cazul acestei partide:

42. Td1! Dc5+ 43. Rg2, De7 44. Tf1, Rg8 45. Df6, De8 46. Df5, g4 47. Tf2, De7 48. Dd3, Tg5 49. Te2, Df8 50. De4, Tg7 51. Dd5, Df7 52. Te6! negrul cedează!

Aceste două exemple au un caracter ilustrativ. Nimeni nu-şi poate propune "să fie" ca Tal sau ca Smâslov, ca Fischer sau Alehin etc. Fiecare om poartă o individualizare distinctă a personalității, care nu se poate schimba. Este un dar al naturii fiecăruia dintre noi.

O partidă de şah nu este numai o confruntare de idei teoretice, planuri strategice şi calcule tactice, ci, în primul rând, o confruntare între două personalități distincte şi angajează întreaga fiinţă umană cu toate resursele ei.

Când partenerii sunt de valoare tehnică apropiată, personalitatea poate căpăta o importanță decisivă pentru stabilirea celui care este "primus inter pares"!

Pentru o cât mai bună edificare asupra acestui aspect al luptei şahiste s-a apreciat instructiv a se prezenta în continuare două partide în care se întâlnesc chiar M. Tal şi V. Smâslov, ale căror caracteristici de personalitate, absolut diferite, au fost arătate anterior.

Ele sunt selecționate din partidele "Turneului candidaților" desfăşurat în anul 1959, în localitățile jugoslave Bled, Zagreb şi Belgrad, turneu la care Tal a atins un apogeu al valorii sale câştigând primul loc.

Prima dintre aceste două partide s-a desfăşurat chiar în prima rundă a turneului, V. Smâslov având piesele albe:

1.e4, c5 2. Cf3, d6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3, a6 6. Ne2.

Evident, Smâslov nu are nici un motiv să angajeze de la început lupta pe terenul dinamic care survine după 6.Ng5 sau 6.Nc4 şi care ar conveni atât de mult stilului de joc al lui Tal.

6...e5 7. Cb3, Ne7 8. o-o, o-o 9.Ne3, Dc7 10. a4!

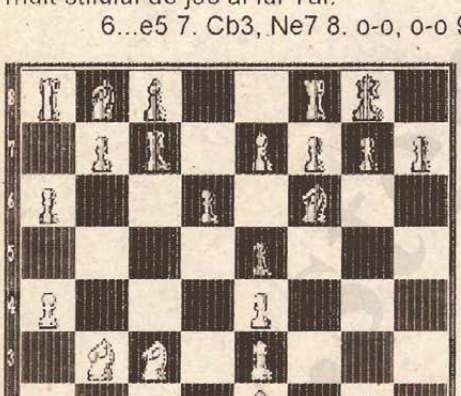


DIAGRAMA NR. 3

Fără nici o amânare Smâslov iniţiază cu calm un plan de joc simplu şi clar, pe deplin convenabil caracterului şi manierei sale de joc specifice, care

constă în fixarea punctului b6 şi a pionului b7, cu toate motivele de joc pe flancul damei ce decurg din aceasta.

Continuând prin b7-b6 şi Cbd7, negrul ar fi putut organiza o solidă opoziţie poziţională, dar Tal, care prin caracterul său manifestă o permanentă tendinţă pentru iniţiativă, refuză această cale şi trece direct la pregătirea unui plan activ de degajare a poziţiei prin d6-d5.

Acesta este primul moment psihologic important al partidei. Din desfăşurarea ei în continuare se poate deduce că V. Smâslov, pregătind varianta aleasă,a avut în vedere şi trăsăturile definitorii ale personalităţii partenerului său de joc.

10... Ne6 11. a5, Dc6 12. Nf3, Cbd7 13. Cd5, Nd5 14. ed5 Db5 15. Dd3!

O profundă mutare poziţională care certifică avantajul strategic al albului şi o invitaţie profund dezagreabilă pentru Tal de a intra într-un final cert favorabil albului.

15... Tfc8 16. Tfc1, Dd3 17. cd3, g6 18. Tc3, Tc3 19. bc3, Tc8 20. c4, e4 21. de4, Tc4 22. Cd2, Tc2 23. Nd1, Tc3 24. Rf1, Cc5 25. Nd4, Td3 26. Nc5, dc5 27. Re2, Td2+ (vezi diagrama nr.4).

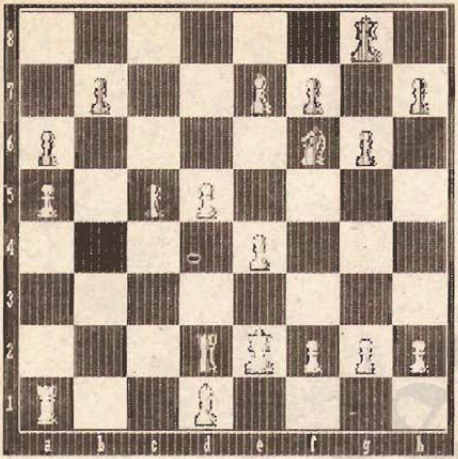


DIAGRAMA NR. 4

În plin final dezavantajos, Tal rămâne el însuşi, refuză o rezistenţă pasivă prin 27...Td4 28. f3 etc. şi alege calea luptei active,care pune mereu probleme adversarului.

Smâslov, însă, aflat în elementul său, va juca finalul cu calm şi precizie matematică.

A urmat : 28. Rd2, Ce4 29. Rc2, Cd6 30. Ne2, Nf6 31. Tb1, Rf8 32. Rb3, Re7 33. Nd3, Rd7 34. f4, Nd4 35. Tf1,. Ne3 36. f5, Nd2, 37.fg6, hg6 38. Ta1,Re7 39. Ta2, Nb4 40. h4, Rf6 41.g4, Ne1 42. h5, Rg5 43. Ta1! Nd2 44. Th1, gh5 45. gh5, c4+ 46. Nc4, Rh6 47. Tf1 (iată pentru ce a fost necesar 43. Ta1) Rh5 48. Tf6, Ce4 49. Ne2+ Rg5 50. Tf7, Ne3 (sau 50...Na5 51. Nd3, Cd6 52. Td7 etc.) 51. Te7, Rf4 52. Nd3, Cd6 53. Rb4, b6 54.

ab6, Nb6 55. Na6, Nd4 56. Te6, Ne5 57. Rc5, Cf7 58. Nd3, Nb2 59. Ng6, Cg5 60. Te8, Na3+ 61. Rc6, Cf3 62. Te4+, Rg5 63. Nh7, Rh6 64. Nf5, Rg5 65. Ng4, negrul cedează.

Următoarea partidă s-a desfăşurat în runda a 8-a din acelaşi concurs, M. Tal având de această dată piesele albe.

1. e4, c6 2. d3, d5 3.Cbd2, e5 4. Cgf3, Cbd7 5. d4, de4 6. Ce4, ed4 7. Dd4, Cgf6 8. Ng5, Ne7 9. o-o-o, o-o 10. Cd6 (vezi diagrama nr. 5).

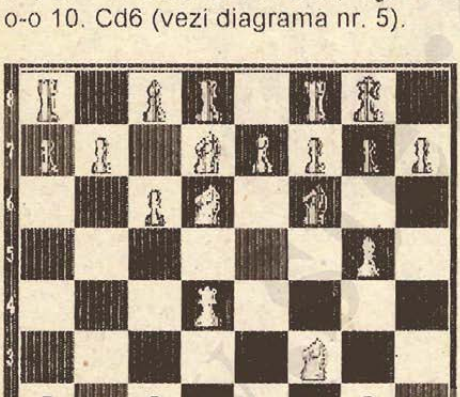


DIAGRAMA NR. 5

Deschidem aici o paranteză, oprindu-ne asupra unei probleme pe care am putea-o denumi "influenţa elementului competiţional asupra stării de spirit, jocului

propriu-zis şi rezultatelor", problemă asupra căreia vom mai reveni în capitolele următoare.

Cu siguranţă, fiecare competiţie prin caracterul (de calificare, de selecţie etc.), ca şi prin desfăşurarea ei, necesită o mare capacitate de adaptare la tensiunea psihologică specifică ce se creează prin jocul rezultatelor.

Capacitatea de a-ţi conserva şi impune natura proprie reprezintă o mare forţă.

Dar, ca şi în viaţă, cele mai puternice caractere (şi Smâslov este un asemenea caracter) pot manifesta momente de cădere, în care individul îşi iese aproape fără voie din starea sa obişnuită, luând decizii contrare acesteia.

Înainte de începerea acestei partide, situaţia în concurs evoluase diferit pentru cei doi parteneri. Dacă M. Tal, după înfrângerea din prima rundă a jucat în continuare cu mult aplomb, acumulând 4,5 puncte din 6 posibile şi ocupa primul loc, Smâslov jucase mult mai şters, obţinuse numai încă 2 puncte şi se afla în pericolul de a pierde contactul cu lupta pentru primul loc.

Starea de spirit a celor doi parteneri era în consecinţă total deosebită.

În poziţia din diagramă prin 10...Cb6, Smâslov ar fi egalat jocul cu relativă uşurinţă, dar situaţia din concurs l-a dominat psihologic atât de puternic, încât a luat decizia de a juca la câştig forţând poziţia, a acceptat mari complicaţii, intrând astfel în perimetrul psihologic şi tehnic în care Tal era cel mai tare.

Smâslov a jucat 10...Da5 şi a urmat :

11. Nc4, b5 12. Nd2, Da6 13. Cf5, Nd8 14. Dh4!

Semnalul unor complicații ieșite din comun. cu poziții analizate pe pagini întregi ale revistelor vremii și a unei "partide scurte" pentru care Tal a primit premiul de frumusețe.

14...bc4 15. Dg5, Ch5 (vezi diagrama nr. 6).

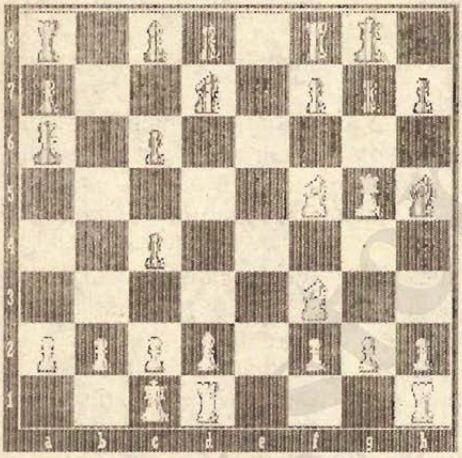


DIAGRAMA NR. 6

Era sau nu era mai bine 15...g6?

Dintre nenumăratele variante analizate, redăm una singură .: 15...g6 16. Nc3, Da2 17. Ch6+, Rg7 18. Ch4, Da1+ 19. Rd2, Da6 20. C4f5+ Rh8 21. Re2! Te8+ 22. Rf1 cu atac câștigător.

16.Ch6+, Rh8 17. Dh5, Da2.

După partidă, marele maestru D. Bronștein a propus mutarea 17... Nf6 la care Tal a afirmat că

preconiza să continue prin 18. Nc3! Nc3 19. Cg5! g6 20. Chf7+ Tf7 21. Cf7+ Rg7 22. Df3, Nf6 23. Cd6 la care ar fi putut însă urma 23... Da2 24. Ce8+ Rf7 25. Td7+ Re8! cu mari complicații.

18. Nc3, Cf6 19. Df7! Da1+ 20. Rd2, Tf7 21. Cf7+ Rg8 22. Ta1, Rf7 23. Ce5+, Re6 24. Cc6, Ce4+ 25. Re3, Nb6+ 26. Nd4, negrul cedează.

Desigur, exemplele de acest fel ar putea continua subliniindu-se fie echilibrul interior și grandoarea gândirii strategice ale lui Botvinic sau Karpov, fie gândirea rațională, concretă și eficientă a lui Fischer sau Kasparov, măiestria psihologică a lui Lasker, sensibilitatea și eleganța stilului de joc a lui Keres, universalitatea lui Alehin etc.

Pe parcursul acestei lucrări se vor evidenția relațiile considerate mai sugestive dintre maniera de joc și caracteristicile specifice ale personalității.

WWW.SAHISTI.RO

CAPITOLUL III
COMBATIVITATEA

Combativitatea în general, deci şi în şah, este capacitatea de a lupta cu dârzenie şi tenacitate pentru un punct de vedere, o idee sau o concepţie.

Combativitatea nu poate funcţiona fără VOINŢĂ, funcţia psihologică caracterizată prin orientarea conştientă a omului spre realizarea unui scop.

Fără riscul de a greşi, putem afirma că tocmai combativitatea, voinţa de victorie şi capacitatea de luptă de la prima mutare până la ultima resursă obiectivă a poziţiei, pentru a-şi susţine şi impune punctul de vedere, constituie una dintre caracteristicile comune marilor jucători, şi care, asociate cu o înaltă pregătire teoretică şi tehnică, i-a propulsat pe culmile valorii.

Trecem imediat la un prim exemplu de combativitate, de luptă şahistă desfăşurată între doi mari jucători ai epocii moderne.

Poziţia din diagrama 7 a survenit după mutarea 23 a partidei jucată între marii maeştri B. Larsen cu piesele albe şi R. Fischer, în turneul de la Monaco din anul 1967.

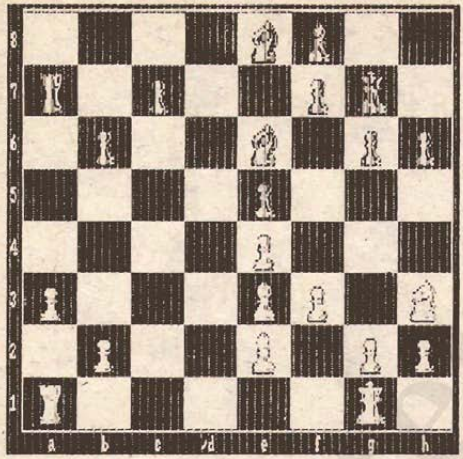


DIAGRAMA NR. 7

După cum se constată imediat, ne aflăm în plin final de partidă, materialul este limitat, iar poziția aparent egală.

Mulți maeștri, din comoditate, din teama pentru rezultat, sau pur şi simplu din lipsa apetitului pentru luptă, ar conveni asupra remizei, fără a sta prea mult pe gânduri.

La o examinare mai atentă a poziției se poate observa că negrul dispune totuşi de un foarte mic , dar evident avantaj poziţional, constând în controlul câmpurilor negre, având drept suport câmpul c5.

Numai atât, dar suficient pentru ca Fischer să se concentreze la maximum în vederea valorificării acestei resurse, aparent nedeterminante.

A urmat:

24. Nb5, Cd6 25. Nf1, Cb7! 26. Cf2, Nc5 27. Nc5, Cb c5 28. Td1, h5!

Nu premite deplasarea calului alb pe câmpul g4 , de exemplu în varianta 28...Cd4? 29. Cg4, f6 30. f4.

29. Td5?!

După aprecierea lui Fischer această mutare demonstrează că Larsen, care ar fi putut egala poziția prin 29. Cd3, Cd3 30. Cd4, Rf2, își face chiar iluzie că poate obține avantaj.

29... Rf6 30. h4, Re7! 31. Nc4, c6 32. Td2, Cd4 (vezi diagrama 8).

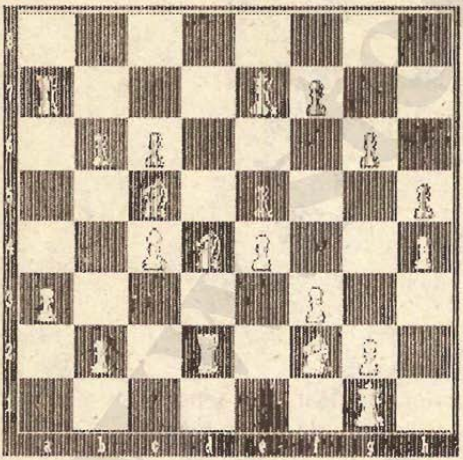


DIAGRAMA NR. 8

Imprecizia albului de la mutarea 29. a permis negrului "să se instaleze" pe poziția dorită, ocupând cu

caii câmpurile negre centrale, având o bună comunicare între figuri şi ceea ce este mai important, chiar dacă nu se poate afirma că poziţia sa este câştigătoare, el are suficiente motivaţii de joc în continuare.

33. Rf1, f5! 34. b4, b5! 35. Ng8, fe4 36. fe4.

Nu era posibil 36. bc5, e3 37. Td4 (37. Td3, ef2 38. Rf2, Ta8 39. Na2, b4 sau 37. Ta2? ef2 38. Rf2, Rf8!) 37...ed4 38. Cd3, Ta3 39. Re2, Tc3 (Fischer).

36...Cd7 37. Td3, Ta6! (cu ameninţarea 38...Cc2)

38. Tc3, c5! 39. g4?

Desigur este mai greu să te aperi. Poziţia este foarte grea pentru alb, care ar fi putut continua mai bine lupta jucând:39. bc5, b4 40. Tc1! Ta3 41. c6, Cb6.

39...c4 40. gh5, gh5 41. Nd5, Cf6 42. Tg3, Cd5 43. ed5, Tf6 44. Rg2, Cf5 45. Th3, Tg6+ 46. Rf3, Cd4+ 47. Re3, Tg2 48. Th1, Rd6 49. Ce4+, Rd5 50. Cc3+, Re6 51. Tc1, Th2 52. a4, Th3+ 53. Rf2, Cb3 54. Rg2, Cc1 55. Rh3, ba4 56. Ca4, Ce2 57. b5, c3 58.b6, c2 59. Cc5+, Rd5 60. Cb3, Rc6 61. Rg2, Rb6

Albul a cedat!

X X

X

"Astăzi voi juca la câştig!"

Iată o afirmaţie ce poate fi auzită destul de frecvent la unii jucători. Aceştia uită desigur că "a câştiga partida" este scopul primordial cu care te aşezi la tabla de şah. Desigur că pe parcursul unei competiţii pot

apare unele situații de conjunctură care să influențeze starea de spirit și mijloacele de exprimare, dar acestea sunt excepții.

Mai mult decât atât. Decizia de a comite "o excepție" și de a juca "la câștig" îi determină să caute variante de deschidere "speciale", agresive, chiar riscante și adesea stau la tabla de șah înconjurați de cărți și reviste, "repetând" variante peste variante, până cu câteva minute înainte de începerea partidei.

Este necesar să precizăm că pregătirea teoretică, tehnica de joc sau capacitatea de calcul, reprezintă numai INSTRUMENTE ALE GÂNDIRII și nu trebuie confundate cu gândirea însăși.Cu cât aceste instrumente sunt mai perfecționate, cu atât gândirea propriu-zisă este mai mult ajutată în lupta ce se angajează pe tabla de șah.

De aceea, psihologic vorbind, decizia de a lupta pentru victorie nu trebuie legată exclusiv de anumite variante de deschidere. Desigur că alegerea și pregătirea variantei de deschidere "la adversar" reprezintă o altă chestiune.

Orice deschidere și orice variantă, oricât de simplă în aparență, conține elemente mai mult decât suficiente, capabile să genereze lupta șahistă în toată plenitudinea ei. Și întotdeauna pe acest plan, al confruntării inteligenței, talentului, combativității, capacității de concentrare etc. se va decide victoria.

Ar fi suficient de amintit că în prima partidă a marelui meci pentru titlul mondial din anul 1927 dintre Alehin și Capablanca, Alehin a câștigat cu piesele negre

în "varianta schimbului" din "Apărarea Franceză", binecunoscută pentru egalarea rapidă a şanselor.

Exemplul următor prezintă o superbă demonstraţie de spirit combativ la cel mai înalt nivel, de la prima până la ultima mutare, într-o partidă pornită de la o deschidere cât se poate de "paşnică".

Este vorba de partida G. Kasparov - I. Timman, jucată la Belgrad în anul 1989.

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cf3, Nb4+ 4. Nd2, Nd2+ 5. Dd2, o-o 6. g3, d5 7. Ng2, De7 8. o-o, Td8.

Invitaţia din start este la un duel teoretic într-un domeniu foarte nou al "variantei Bogoliubov", în care armele folosite nu sunt mutări spectaculoase cu caracter decisiv, ci planuri strategice deosebit de subtile.

Planul de bază, după cum se va vedea în continuare, constă într-o dezvoltare originală a flancului damei, iar planul "satelit" al negrului constă în eventuala exploatare a contrapunerii turnului negru şi damei albe pe coloana "d" prin dc4 şi cf-c5.

9. Tc1, c6 10. De3.

Albul împiedică sau întârzie cât mai mult expanderea negrului prin e6-e5 sau c6-c5, în folosul propriei dezvoltări.

10...Nd7 11.Cbd2, Ne8.

O manevră numai aparent pasivă şi inofensivă. Poziţia negrului este foarte solidă şi dispune de suficiente resurse pentru reactivarea nebunului din e8 fie prin c6-c5 fie prin f7-f6.

12. Cb3! Cbd7 13. Ca5. Tab8 14.Tab1. Tdc8!

Împiedică 15.b4, b6 16. Cb3, Db4 17. Cc5, Da5 ca şi 15. c5, Cf8! 16. b4, b6 17. Cb3, C6d7 urmat de f7-f6 şi e6-e5.

15. cd5, Cd5 16. Dd2, c5 17. e4, C5b6 18. e5! h6! (vezi diagrama nr. 9).

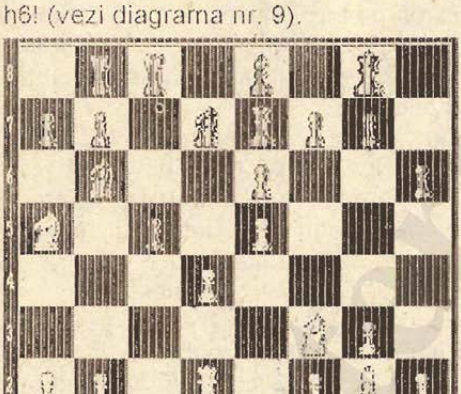


DIAGRAMA NR. 9

Ambii parteneri sunt la mare înălţime într-o variantă care pretinde o mare capacitate de concentrare. Ar fi fost suficient ca negrul să joace mutarea aparent "normală" 18...Cd5, pentru ca albul să obţină imediat avantaj prin19. Cg5, cd4 20. f4! urmată de recuperarea pionului şi manevra Cg5-e4-d6!

19. a3, Cd5 20. Cc4, Td8?! (mai bine 20...Cd4 21. Dd4, Dc5!) 21. De1! cd4 22. Cd4, Cc5 23. Td1, Cb6 24. Cd6!?

- Efortul depus începe să-şi pună din când în când amprenta asupra deciziilor luate. Ar fi fost probabil mai bine 24. Cb6, ab6 25. Db4.

24...Cc8 25. Tbc1, Ca4 26. Cb7! Tb7 27. Nb7, Db7 28. Ce6, Td1 (mai bine 28...Td7!) 29. Dd1, Cab6 30. Tc7, De4 31. Dd8! De1+ 32. Rg2, De4+ 33. Rg1, De1+ 34. Rg2, De4+ 35. f3, De2+ 36. Rh3, Db5? (vezi diagrama nr. 10).

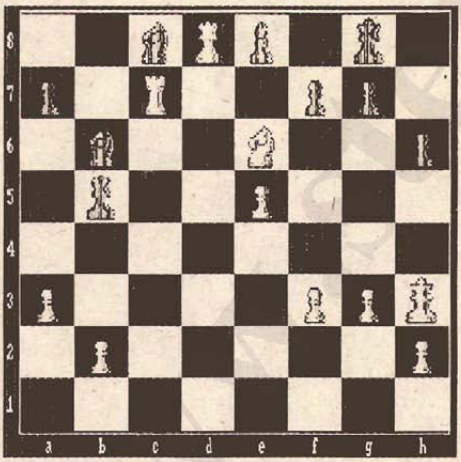


DIAGRAMA NR. 10

Mutarea aceasta ca şi o parte a celor imediat următoare sunt marcate de marea criză de timp în care

se află cei doi parteneri, care, în această poziție grea, nu mai dispun nici de un minut pentru mutările rămase. Mai bine ar fi fost 36...Df1+ 37. Rh4, Db5 38. Cc5, Rh7 39. Dd3+ Dd3 40. Cd3.

37. a4! Da4 38. Cc5?!

Foarte tare ar fi fost 38. Cd4! cu amenințarea 39. b3!

38...Db5 39. Cd7, Df1+ 40. Rg4, Cd6!! 41. Cf6+!?

Desigur că 41. ed6, f5+! 42. Rf4, g5+ ar fi condus la șah etern, dar Kasparov joacă în continuare la câștig!

41...gf6 42. ed6, h5+! 43. Rh4, De2 44. h3, Db5! 45. f4, Rg7 46. Te7, Nd7 (amenință 47...Df5!) 47. Te5! Df1 48. Tg5+ fg5+ Remiză!

O partidă emoționantă și impresionantă prin calitățile etalate de cei doi parteneri: pregătire, subtilitate strategică, inventivitate, capacitate de calcul, combativitate etc.

Orice maestru de șah, care dorește să atace marile performanțe, este obligat să se autocenzureze, să-și pună întrebarea dacă este sau nu suficient de combativ și să-și răspundă cu sinceritate la această întrebare, luând măsuri ce se impun.

În caz contrar, se va cufunda în marea masă a mediocrității din care nu va mai reuși să se desprindă, hrănindu-se cu iluzia valorii datorată unor succese pe plan local, național și chiar în unele turnee internaționale.

Cum își poate autoverifica un jucător gradul de combativitate?

Calea cea mai directă constă în consultarea propriilor partide şi rezultate.

Ca valoare orientativă se recomandă şi următorul test.

Se notează:

n_1 = numărul total al partidelor de concurs jucate într-o perioadă bine delimitată (de exemplu în ultimul an sau ultimii doi ani).

n_2=numărul de partide (din cel n_1 considerate) în care s-a luptat efectiv până la epuizarea resurselor obiective oferite de poziţie.

n_3=numărul total al mutărilor efectuate în cele n_1 partide considerate.

C=coeficientul de combativitate

$$C = \frac{n_2 \times n_3}{n_1^2} =$$

C < 30 combativitate nesatisfăcătoare

C= 30 combativitate acceptabilă

C> 30 combativitate bună

Se poate lupta împotriva lipsei de combativitate?

Înainte de orice trebuie stabilită cauza acestei stări şi formele ei de manifestare.

Probabil că cea mai curentă explicaţie a necombativităţii o constituie lipsa parţială sau totală a încrederii în propriile posibilităţi privind aprecierea strategică a poziţiilor, capacitatea de calcul etc., într-un cuvânt capacitatea de a conduce cu succes jocul la un moment dat.

Această neîncredere generează un întreg lanț al slăbiciunilor prin formarea unui sentiment de teamă în raport cu poziția, adversarul, situația în concurs etc.

De regulă, necombativitatea se manifestă printr-un joc timid, șters, lipsit de inițiativă, de preferință pentru poziții cât mai sigure în care riscul de a greși, deci de a pierde să fie redus la minimum, de tendința de a simplifica poziția pentru a avea remiza "în buzunar", de propuneri sau acceptări de remiză în care resursele poziției nu sunt nici pe departe epuizate, și de multe alte aspecte similare.

Cum ar putea fi apreciată spre exemplu partida jucată în runda 6 a turneului internațional de la Decin din anul 1975, între maestrul ceho-slovac Trapl cu piesele albe și maestrul bulgar Spiridanov, pe care o reproducem în continuare? 1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. a3, Nc3 5. bc3, c5 6. e3, Cc6 7. Nd3, d6 8. Ce2, e5 9. o-o, e4 10. Nb1, Nf5 11. Cg3, Ng6 12. f4, ef3 13. Df3, o-o 14. Cf5, Te8 și remiză la propunerea albului!? (vezi diagrama nr. 11).

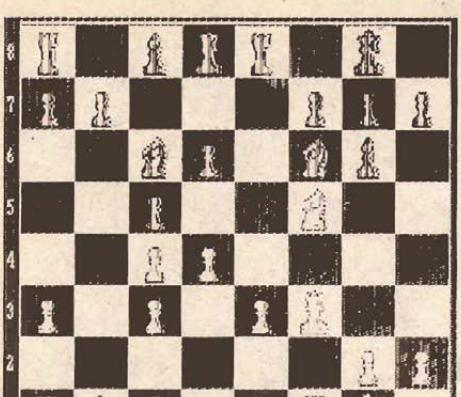


DIAGRAMA NR. 11

Partida se juca la începutul concursului, nu avea practic nici o miză deosebită, iar albul manifesta o oarecare inițiativă, ceea ce aparent ar justifica acceptarea remizei de către Spiridanov.

De ce numai aparent?

Pentru că deşi albul are inițiativa împotriva unui jucător timorat, neîncrezător în propriile forțe, TREBUIE JUCAT atâta vreme cât resursele poziției sunt încă numeroase.

Dar, decizia albului de a propune remiză într-o poziție plină de perspective de joc, partida aflându-se practic într-un stadiu incipient, denotă starea de spirit a lui Trapl la acest turneu în care a realizat din 15 partide

11 remize şi 4 înfrângeri, ocupând unul din ultimele locuri ale clasamentului.

Această stare de neliniște, de teamă față de pericole adesea imaginare este deci uşor de recunoscut şi obligatoriu de a se elimina înainte ca ea să se instaureze şi cronicizeze.

Un jucător aflat într-o asemenea situație trebuie să se învingă mai întâi pe sine, înainte de a-şi propune să-i învingă pe alții.

Ce trebuie totuşi făcut în mod concret?

Chiar dacă este vorba despre eliminarea unei tare cu evident conținut psihologic, ne îngăduim să sugerăm două căi de acțiune cu caracter pur şahist, adică:

a) intensificarea pregătirii tehnice, de natură să sporească încrederea în propriile posibilități, să îmbunătățească starea de spirit generală şi apetitul pentru lupta şahistă;

b)includerea într-un program de pregătire specială a unor partide de antrenament sau chiar de concurs în care să se elimine orice preocupare pentru rezultatul sportiv propriu-zis, luptând însă până la ultima resursă a poziției, cu angajarea tuturor cunoştințelor şi energiei disponibile.

Este posibil ca o vreme rezultatele sportive să sufere, dar, treptat, perseverând pe această cale, roadele nu vor întârzia să apară.

X X

X

În afara celor arătate, combativitatea se mai află în interdependență şi cu o serie de alți factori, precum capacitatea de concentrare, obiectivitatea etc. de care ne vom ocupa însă în următoarele capitole.

www.stere.ro

CAPITOLUL IV
IMPASURI PSIHOLOGICE

De-a lungul carierei unui maestru de şah, apar uneori perioade de "căderi", de nerealizări. Rezultatele pe care le obţine sunt slabe, sub propriile aprecieri şi aşteptări.

Când nu este vorba pur şi simplu de o pregătire nesatisfăcătoare, "căderile" au alte explicaţii, deci alte cauze concrete, care trebuie identificate şi eliminate.

În cele ce urmează se vor examina două asemenea cauze posibile, respectiv :

A. Scăderi ale capacităţii de concentrare;

B. Scăderi ale obiectivităţii.

X

X X

A. Scăderi ale capacităţii de concentrare

Capacitatea de concentrare reprezintă înfăptuirea posibilităţilor de focalizare a atenţiei asupra unei probleme sau activităţi unice. Este esenţială pentru atingerea oricărui scop şi presupune excluderea din conştiinţă pe durata necesară, a gândurilor şi emoţiilor nelegate de scopul respectiv.

Scăderea capacităţii de concentrare se constată uşor prin dificultăţile întâmpinate în timpul partidei pentru

controlarea atenției, prin nervozitatea sau chiar panica generate de asemenea dificultăți, iar urmările unei asemenea stări sunt, de regulă, grave.

Iată spre exemplu ce s-a întâmplat în partida E. Geller - Liubojevici jucată la Petropolis în anul 1972.

După: 1. d4, Cf6 2. c4, c5 3. d5, g6 4. Cc3, Ng7 5. e4, d6 6.Cf3, o-o 7.Ne2, e5 8. Ng5, h6 9. Nh4, Ca6 10. Cd2, De8 11. o-o, Ch7 12. Cb5, Dd7 13. Ng3, Cc7 14. f4, ef4 15. Nf4, Ce8! 16. Cf3, De7 17. Dd2, g5 18. Ng3, Chf6 19. Nd3, Ch5 20. Nf2, Cf4 21. Tae1, a6 22. Cc3, Cg6! 23. h3, s-a ajuns la poziția din diagrama 12.

DIAGRAMA NR. 12

E. Geller nu a jucat prea inspirat deschiderea și se află într-o situație neplăcută, în care ideea principală

a albului, bazată pe înaintarea în centru e4-e5, a devenit practic nerealizabilă.

Fără această posibilitate, piesele albe rămân pasive şi aproape că se încurcă între ele.

Liubojevici, mare cunoscător al acestei variante de deschidere, stăpâneşte câmpurile e5 şi f4, controlează şi diagonala a1-h8, are deci toate condiţiile să-şi materializeze aceste atuuri, cea mai utilă şi cea mai evidentă mutare a sa în această poziţie fiind 23...Ce5.

A jucat însă surprinzător:

23...Rh8? 24. Ng3, Dc7?

Două mutări consecutive atât de departe de cerinţele imediate ale poziţiei, încât ele nu se pot explica decât printr-un moment de slăbire a atenţiei, de scădere bruscă a concentrării.

E. Geller nu a lăsat să-i scape ocazia şi a profitat de momentul de slăbiciune al adversarului său.

A urmat:

25. h4! g4 26. h5! gf3 27. hg6, fg6 28. e5! (Totul a devenit posibil) Nf5 29. Tf3, de5 30. Nf5, Tf5 31. Tf5, gf5 32. Ne5! Db6 33. d6, Rh7 34. Cd5, Dd8 35. d7, Dh4 36. Df2, Df2 37. Rf2, Ne5 38. Te5, Cd6 39. Te8, Te8 40. Cf6+ şi negrul a cedat.

Scăderi ale capacităţii de concentrare cu caracter ocazional sau pe o durată mai mare de timp, pot fi generate de cauze dintre cele mai diverse, între care merită se pare o atenţie mai mare următoarele:

a. lipsa de atracţie pentru poziţia ce se joacă pe tabla de şah, care poate crea la un moment dat o stare de vulnerabilitate la distragerea atenţiei;

b. starea de detaşare, generată de probleme personale, familiale, profesionale sau de altă natură;

c. diverse surse exterioare (sunet, lumină) care deranjează excesiv, inhibând atenţia;

d. oboseala;

e. teama de a nu realiza scopul propus.

În anul 1983, în revista americană "Supervisory Management", doi psihologi americani P. Hansaker şi C. Frayne atrag atenţia asupra unei adevărate capcane psihologice pe care o reprezintă sentimentul de teamă prin particularitatea sa de a se automultiplica, atingând valenţele unei adevărate presimţiri, care uneori se şi ... îndeplineşte!

Cu aparent humor, dar în fapt cu multă seriozitate, ei fac următoarea recomandare:

"Pentru a evita o asemenea capcană, aplicaţi "testul celor 100 de ani!". În loc să vă lăsaţi cuprins de panică, întrebaţi-vă ce consecinţe va avea în următorii 100 de ani, dacă scopul D-voastră nu s-a realizat aşa cum vi l-aţi propus?

Analizând consecinţele într-o perspectivă corectă, neliniştea D-voastră va descreşte, permiţându-vă să vă concentraţi mai bine şi să fiţi mai activ."

Probabil, cea mai frecventă cauză generatoare a scăderii capacităţii de concentrare o constituie oboseala.

Fie că se datorează suprasolicitării şahiste, fie că se datorează insuficienţei calitative sau cantitative a recuperării prin somn, oboseala determină surmenajul intelectual, cu scăderea atenţiei, înţelegerii, memoriei etc.

Este suficient să arătăm că "memoria stocată", esențială pentru un maestru de șah, se formează prin transferul informațiilor din memoria operațională în memoria stocată, în timpul somnului.

O situație ilustrativă pentru subiectul care ne preocupă a survenit în partida nouă a meciului pentru titlul mondial dintre V. Korcinoi și A. Karpov desfășurat în Italia, la Merano, în anul 1981.

Înainte de începerea acestei partide, într-o serie de declarații făcute presei, Korcinoi a acuzat o stare marcată de oboseală datorată insomniei, ca și o nervozitate excesivă produsă de o atmosferă stresantă care i s-a creat din diferite motive.

Presa vremii a făcut comentarii insidioase asupra acestor declarații, dar, un șahist, urmărind partida, își va spune că "ceva" a fost totuși, întrucât jocul lui Korcinoi a ilustrat, fără nici o urmă de îndoială, o scădere vizibilă a capacității sale de concentrare.

Să urmărim această partidă în care Korcinoi a jucat cu piesele albe:

1.c4, e6 2. Cc3, d5 3. d4, Ne7 4. Cf3, Cf6 5. Ng5, h6 6. Nh4, o-o 7. Tc1, dc4 8. e3, c5 9. Nc4, cd4 10. ed4?! Cc6 11. o-o.

Nu intră în problematica pe care o tratăm aprofundarea variantei de deschidere, dar este totuși de menționat ușurința cu care Korcinoi a fost depășit în deschidere, intrând într-o poziție cu o structură strategică tipică cu pion izolat, dar cu nebunul de câmpuri negre aruncat la marginea tablei, unde este ușor de schimbat.

Ori, cum se știe, într-o astfel de structură, șansele celui "cu" pion izolat cresc prin prezența și

mobilitatea figurilor, în timp ce şansele celui ce joacă împotriva pionului izolat cresc, pe măsură ce, prin schimbul figurilor, partida se îndreaptă spre final.

11...Ch5! 12. Ne7, Ce7 13. Nb3?

Korcinoi acceptă inexplicabil blocarea pionului d4 pe câmpul d5, pierzând ultimul moment de realism, care îi permitea egalarea imediată prin 13. d5, ed5 14. Cd5, Cd5 15. Dd5, Dd5 16. Nd5, Cf4 17. Nc4 etc.

13... Cf6 14. Ce5, Nd7 15. De2, Tc8 16. Ce4?? (vezi diagrama 13)

DIAGRAMA NR. 13

Omeneşte vorbind, acceptăm posibil ca un jucător, oricât de mare ar fi, să comită ocazional o gafă

tactică, pierzând o figură, fiind făcut mat etc. şi sunt destule exemple de acest fel.

Dar, cum poate fi explicată din partea unui mare şahist de talia lui V. Korcinoi, în plin meci pentru titlul mondial, o asemenea gafă strategică, prin care provoacă schimburi într-o poziţie clasică, în care singura sa şansă constă tocmai în conservarea propriilor figuri?

Încă era mai bine 16. Tfe1 împiedicând 16...Nc6 17 Cf7.

După mutarea din partidă se intră rapid într-un final câştigător pentru negru, jucat şi concretizat de Karpov cu precizie matematică.

16...Ce4 17. De4, Nc6 18. Cc6, Tc6 19 Tc3.

După 19. Tc6? bc6? albul nu se poate apăra împotriva planului Dd6, Td8 şi Cf5.

19...Dd6 20. g3, Td8 21. Td1, Tb6 22. De1, Dd7 23. Tcd3, Td6 24. De4, Dc6! 25. Df4, Cd5 26. Dd2, Db6 27. Nd5, Td5 28. Tb3, Dc6 29. Dc3, Dd7 30. f4, b6 31. Tb4, b5 32. a4, ba4 33. Da3, a5 34. Ta4, Db5 35. Td2, e5! 36. fe5, Te5 37. Da1, De8 38. de5, Td2 39. Ta5, Dc6 40. Ta8+, Rh7 41. Db1+, g6 42. Df1, Dc5+ 43. Rh1, Dd5+ şi albul a cedat!

O partidă de concurs, mai ales dacă are o miză importantă, implică un angajament intelectual, fizic şi psihic, deosebit de complex şi de intens.

Aceasta conduce la necesitatea gestionării riguroase a capacităţii de concentrare, pentru a se asigura suficiente rezerve energetice în fazele decisive ale unei partide.

Raționalizarea potențialului energetic propriu se formează în timp, prin practica șahistă, devenind o componentă a experienței și maturității.

Partida prezentată în continuare, jucată în turneul de la Szombathely în anul 1966, între marii maeștri L. Kovalek cu piesele albe și D. Bronstein, încearcă să exemplifice cele expuse.

Miza partidei era foarte importantă pentru Bronstein, întrucât se juca în ultima rundă și numai printr-o victorie el putea ocupa primul loc.

1. e4, c6 2. d4, d5 3. Cc3, de4 4. Ce4, Cf6 5. Cf6, gf6 6. Ne2, Nf5 7. Cf3, Cd7 8. o-o, e6 9. c4, Ng6 10. d5, e5

Din comentariul lui Bronstein la această partidă, rezultă că el a intrat absolut conștient în această variantă favorabilă albului.

A apreciat însă că structura asimetrică a poziției, în ciuda dislocării pionilor și dificultăților inițiale de dezvoltare a figurilor, asigură negrului idei potențiale de regrupări și contrajoc, deci, în esență, posibilitatea angajării unei lupte pe plan tehnico-tactic, în care spera să-și depășească partenerul.

11. Cd2, Dc7 12. Cb3, Nd6 13. Nh6, c5 14. h4, f5! (vezi diagrama nr. 14).

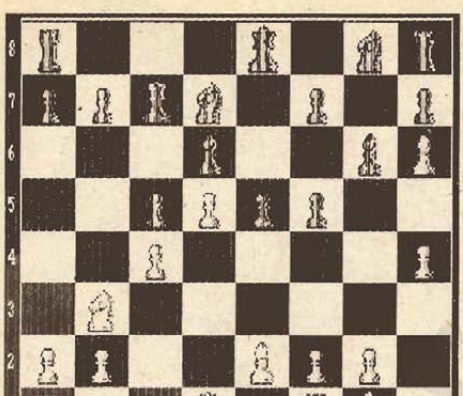


DIAGRAMA NR. 14

Ideile negrului încep să se evidenţieze, iar între acestea, ameninţarea de a izola nebunul alb din h6 prin f5-f4, lansează partida pe plan tactic. Nu merge 15. Nd2, f4 16. h5, f5 17. hg6, hg6 cu atac imparabil asupra regelui alb.

15. f4, e4 16. h5, f6 17. g3, o-o-o 18. Tf2! Ne8 19. Nf1, Tg8 20. Rh2, Tg4 21. Ne2, Nh5 22. Rh1, Cb6 23. Th2, Df7 24. Df1! Cd7 25. Dh3, Ng6 26. Cd2, Te8 27. Cf1, e3! 28. Te1, Dg8 29. Nf3, Nf7 30. Ng4?!

Mult mai experimentat, cu sistemul nervos bine echilibrat şi cu o capacitate de concentrare ieşită din comun, Bronstein a ţinut permanent partida la un nivel

tensionat şi a creat o poziţie cu potenţial tactic pronunţat aproape pe toată suprafaţa tablei.

Kovalek, care până în acest moment a făcut faţă cu eroism situaţiei, începe să dea semne de oboseală. Bronstein apreciază că prin 30. The2 albul păstrà încă un mic avantaj, dar această apreciere este discutabilă după 30...b5! 31. b3, Cb6. Grupajul negrului pe diagonala a2-g8 lasă o excelentă impresie tactică.

30...fg4 31. Dg2, Cb6 32. Dc2 (sau 32. b3? Cd5) Cc4 33. Rg1, Nd5 34. b3, Cb6 35. Te3 (vezi diagrama nr. 15).

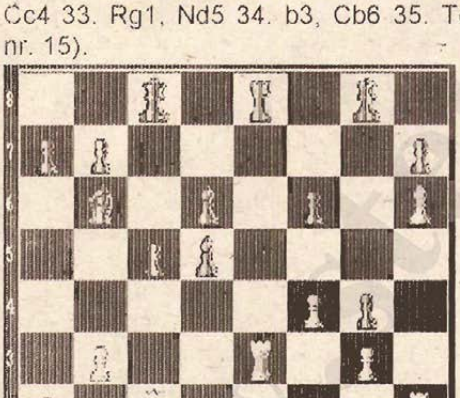


DIAGRAMA NR. 15

Comentariul lui Bronstein la acest moment al partidei este instructiv pentru problematica adaptării

capacității de concentrare la condițiile concrete ale partidei:

"În acest moment Kovalek avea încă 13 minute de gândire pentru a juca ultimele 6 mutări, în timp ce mie îmi rămăseseră numai 3 minute.

Aceasta m-a determinat să mă concentrez intens pentru a-mi formula rapid, un plan de joc simplu, bazat pe elemente clare. O scurtă analiză mi-a arătat că punctul slab al negrului este nebunul din d5 şi câmpul d5, asupra căruia trebuie să-mi concentrez toate forţele defensive, iar dacă acest plan se va dovedi viabil, să-mi eliberez nebunul din d6 prin c5-c4.

Am jucat în acest sens , practic fără să mai reflectez până la mutarea 40".

35...Rc7! 36. Td2, Rc6! 37. Df5, c4! 38. bc4, Nc4 39. Df6, Cd5 40. Td5! Rd5 (întrerupere) 41. Te5+, Ne5 42. Ce3+, Rc5 43. fe5, De6 44. Df4, b5 45. Nf8+, Rb6 46. Nd6.

Din nou adversarii sunt în mare criză de timp şi din nou Bronstein demonstrează o mare capacitate de concentrare şi sinteză, formulându-şi rapid un plan de joc, compus, conform propriului comentariu, din trei puncte: să răspundă ameninţărilor imediate, să-şi plaseze pe cât posibil toate piesele pe câmpurile albe şi să fugă cu regele de pe "patinoarul" din cetrul tablei.

A urmat:

46...Ra6 47. Cc2, Dg6 48. Dd2, De4 49. Nc5, De5 50. Nf2, Tc8 51. a4, Rb7 52. Da5, Ta8 53. Cd4, Dc7 54. De1, Dd7 55. ab5, Te8 56. Da1, Ra8 57. Cc6, Nb5 58. Ca7, Na4! 59. Dc3, Dd1+ 60. Rh2, Tf8 61. Dc5, Df3 62. Ng1, De2+ 63. Rh1, De4+ 64. Rh2, Dc2+ 65. Dc2,

Nc2 66. Cb5, Ne4 67. Cc3, Nc6 68. Ce2, Tf1 şi albul a cedat!

Această partidă, instructivă în toate fazele ei, pune în evidenţă, printre altele, existenţa unor momente de cumpănă în viaţa unei partide de şah, în care necesitatea concentrării maxime devine condiţia eficienţei şi productivităţii.

Dacă tocmai în asemenea momente capacitatea de concentrare este diminuată din diferite motive, se poate pierde definitiv controlul situaţiei de pe tablă şi compromite soarta partidei.

Asemenea momente de cumpănă sunt foarte diverse şi din acest motiv vom enumera câteva pe care le considerăm mai obişnuite în practica curentă:

-în faţa unei inovaţii teoretice;

-la adoptarea deciziei asupra planului de joc;

-la intrarea într-o variantă tactică complicată cu caracter decisiv;

-la adoptarea unui plan sau a unei variante tactice de apărare într-o poziţie inferioară;

-la adoptarea deciziei de a intra prin simplificări într-un final, care va trebui corect apreciat.

Vom începe exemplificările cu partida devenită celebră dintre A. Alehin cu piesele albe şi M. Botvinic, jucată în turneul de la Nottingham în anul 1936.

1. e4, c5 2. Cf3, d6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3, g6 6. Ne2, Ng7 7. Ne3, Cc6 8. Cb3, Ne6 9. f4, o-o 10. g4, d5 11. f5, Nc8 12. ed5, Cb4 (vezi diagrama nr. 16).

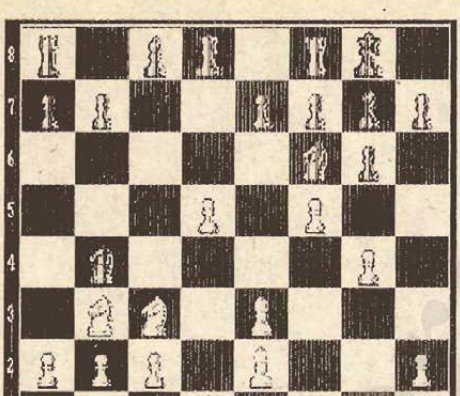


DIAGRAMA NR. 16

Redăm comentariul lui Botvinic la această poziție:

"Când am ajuns în poziția aceasta am simțit după expresia feței lui Alehin că pusese la cale ceva combinativ. Așa a și fost. Alehin pregătise manevra 13. d5-d6!

Mutarea aceasta nu poate fi văzută de oricare maestru, căci sacrificiul de pion este complet neașteptat, ideea lui este să slăbească punctul f6.

Am reușit să mă descurc din această situație grea, deși nu fără emoții neplăcute. În momentul critic, căutând salvarea, a trebuit să mă gândesc vreo 20 de

minute şi în timpul acesta Alehin se învârtea în jurul mesei!

CONCENTRÂNDU-MI TOATĂ VOINŢA, am reuşit să mă eliberez de presiunea psihologică şi să găsesc ieşirea din cursa întinsă."

A urmat:

13. d6, Dd6 14. Nc5, Df4 15. Tf1, Dh2 16. Nb4, Cg4 17. Ng4, Dg3+ 18. Tf2, Dg1+ 19. Tf1. Remiză!

Iată, aşadar, ce efort de concentrare şi de voinţă sunt necesare în faţa unei surprize teoretice şi mai ales atunci când are un caracter combinativ şi totul trebuie calculat bine şi corect "la tablă"!

Exemplul următor este de cu totul altă factură.

Ne aflăm la Haga în anul 1948, unde se desfăşoară runda a XXI-a a marelui turneu menit să desemneze pe noul campion al lumii la şah, titlu rămas vacant după moartea lui A. Alehin.

Se întâlnesc Dr. Max Euwe, cu piesele albe şi P. Keres, acesta din urmă angajându-se de la începutul partidei într-un joc foarte tăios, "la câştig".

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. Dc2, o-o 5. Ng5, h6 6. Nh4, c5 7. dc5, Ca6 8. e3, Cc5 9. Cge2. d5 10. o-o-o

Albul câştigă un pion, acceptând să fie supus unui atac foarte puternic asupra regelui. Poziţia este foarte grea şi presupune, atât în atac cât şi în apărare, o mare putere de concentrare şi risipă de efort.

10...Nd7 11. cd5, Tc8! 12. Rb1, Ca4 13. de6, fe6 14. Db3, Nc3 15. Cc3, Cc3 16. bc3, De8 17. Td4! Cd5 18. c4, Cb6 19. Nd3, Ca4 20. Nc2, Cc5 21. Dc3, b5 22. Ra1, a5 23. cb5, Nb5 24. Db2, Dc6 25. Tg4

Euwe s-a apărat cu multă precizie şi răbdare, astfel că deodată poziţia sa începe să devină ameninţătoare, în timp ce atacul negrului, condus cu aplomb şi imaginaţie de către Keres, să se disipeze.

25...T8f726. Nf6, T8c7 27. Td1 (vezi diagrama nr. 17)

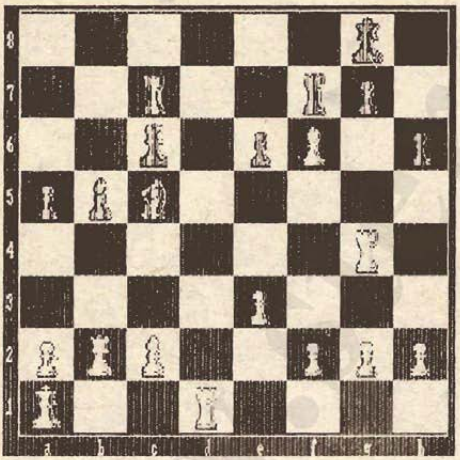


DIAGRAMA NR. 17

Poziţia este total schimbată, negrul se află într-o situaţie foarte grea, datorată în primul rând ameninţării 28. Td8+!

Keres s-a gândit îndelung.

Momentul prezenta un caracter absolut hotărâtor pentru soarta partidei şi impunea mobilizarea totală a

capacității sale de concentrare pentru a găsi și a juca continuarea care oferea cele mai mari șanse.

Și a jucat 27...Nd3!

Iată cum comentează P. Keres această poziție:

"Toți comentatorii au considerat această mutare greșită, dar nimeni nu a arătat ce-ar fi trebuit să joace negrul în locul ei!

Poziția negrului era fără îndoială disperată, deoarece albul amenința 28. Td8+, iar continuarea 27...Tcd7 28. Td7, Dd7 29. Td4 era cu totul fără speranță". În aceste condiții, mutarea din partidă dădea cele mai mari șanse de salvare!

28. Nd3?

După o luptă eroică, exact atunci când tocmai reușise să obțină o poziție superioară, nervii lui Euwe au cedat. Trebuia 28. Td3! Cd3 29. Nd3, Dc1+ 30. Dc1, Tc1 31. Rb2, Tg1 32. Nc3! cu șanse reale de câștig.

28... Cd3 29. Td3?

O nouă greșeală!, de această dată decisivă. Încă mai era posibil 29. Ng7! Tg7 30. Tg7, Tg7 31. Td3, Dg2 după care Keres afirmă că "albul ar mai fi avut încă unele șanse de câștig, iar negrul șanse bune de remiză".

29...Tf6! 30. f3, Tf5 31. Tgd4, Tc5 32. Td8+, Rh7 33. Td1, Tc2 34. Dd4? Tc1+ 35. Rb2, Dc2+ și albul a cedat!

După grava greșeală de la mutarea 28, Euwe pur și simplu s-a prăbușit psihic și nu a mai reușit să-și revină, iar victoria lui Keres în această partidă s-a datorat în mare măsură calității sale de luptător, voinței și, poate în primul rând, conservării capacității de concentrare pe toată durata partidei.

X

X X

Exemplele prezentate nu lasă nici o îndoială asupra faptului că fără o capacitate de concentrare adecvată, nu se poate desfăşura în şah o activitate performantă.

Este în natura şi specificul acestui joc minunat, de a pune la încercare mintea omenească, a cărei efort presupune în primul rând concentrarea, spre a putea face faţă unor probleme a căror complexitate rezistă comparaţiei cu cea a oricărei activităţi omeneşti.

X

X X

Ce-oste totuşi de făcut pentru a se depăşi impasul unei crize a capacităţii de concentrare?

Răspunsul se află cuprins în paginile anterioare, dar este util a se prezenta în final, o sinteză a măsurilor necesare mai importante:

1. raţionalizarea activităţii şahiste (competiţii, pregătire) prin adaptarea intensităţii acesteia la capacităţile biologice individuale;
2. organizarea judicioasă a pregătirii printr-un program clar definit, care să cuprindă problemele concrete avute în vedere, în ordinea importanţei. Se va obţine astfel o mai bună folosire a timpului destinat studiului;

3. asigurarea unei stări fizice şi psihice sănătoase prin alternarea activităţii cerebrale cu exerciţiile fizice şi odihna;
4. asanarea vieţii personale prin eliminarea eventualelor stări conflictuale familiale sau de altă natură. Altfel, gândurile scăpate de sub control, vor interfera inevitabil capacitatea de concentrare;
5. gestionarea inteligentă a perioadelor de concentrare în timpul studiului, pe parcursul partidei sau a întregii competiţii.

B. Scăderi ale obiectivităţii

Obiectivitatea este însuşirea de a percepe şi trata realitatea în chip imparţial, nefalsificat.

Neobiectivitatea (sau subiectivitatea) reprezintă desigur reversul definiţiei de mai sus.

Adaptată la partida de şah, neobiectivitatea unui jucător de şah se materializează prin pierderea contactului cu realitatea de pe tablă, supraestimarea sau subestimarea propriilor resurse şi, uneori, a ... adversarului.

Efectele tratării neobiective a unei poziţii vor fi mutări sau planuri de joc greşite , prea optimiste sau prea pesimiste, care nu reflectă cerinţele şi posibilităţile poziţiei, cu toate consecinţele ce decurg din aceasta.

Nu intră în preocuparea materialului de faţă "pseudo-neobiectivitatea", datorată lipsei de cunoştinţe, pregătirii insuficiente sau infatuării.

Instaurarea stării de neobiectivitate are un substrat psihologic.

Aceleaşi cauze exterioare provoacă reacţii diferite de la individ la individ, după cum aceştia sunt mai mult sau mai puţin vulnerabili la cauzele respective.

Se produce astfel şi în şah, la fel ca şi în viaţă, un proces de selecţie naturală, în care cei "mai tari" vor reuşi întotdeauna mai bine în dauna celor "mai slabi".

Prezentăm în continuare unele situaţii sau cauze care pot provoca pierderea obiectivităţii la un moment dat, însoţite de exemple menite să ilustreze cât mai sugestiv cele afirmate:

1. O partidă în care un jucător a avut în permanenţă superioritatea poziţională şi iniţiativa poate determina o stare euforică, un optimism excesiv, neobiectiv, nesesizarea la momentul oportun a schimbărilor produse în raportul de forţe de pe tabla de şah.

O situaţie de această factură a survenit în partida dintre marii maeştri A. Matanovici, cu piesele albe, şi V. Korcinoi, cu prilejul meciului Jugoslavia - U.R.S.S., disputat în anul 1963, în care superioritatea poziţională a albului a fost permanentă, iar după 19 mutări s-a ajuns la poziţia din diagrama nr. 18.

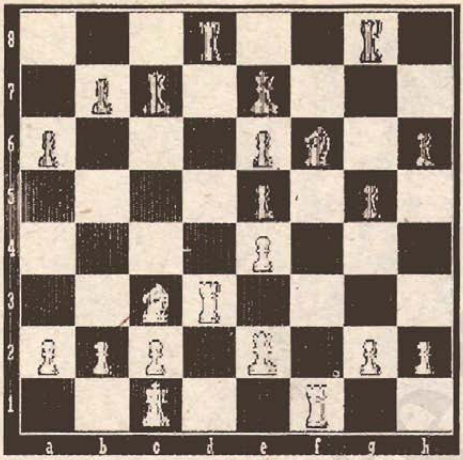


DIAGRAMA NR. 18

Avantajul albului datorat unei structuri mai bune a pionilor şi posibilităţii de penetrare pe coloana "f" este evident!

A urmat:

20. Tdf3, Tdf8 21. Df2, Cd7 22. Tf7+, Re8 23. h3, h5 24. Df6, Cf6 25. Tc7, Tf7 26. Tc5, Re7!

În această poziţie, albul, convins neobiectiv că partida este "în lichidare" şi că nu-i rămâne decât să culeagă roadele strategiei sale de până acum, are un moment de detaşare psihică, de optimism exagerat şi joacă:

27. Te5? (27. a4! sau 27. Td1), b6! (vezi diagrama 19)

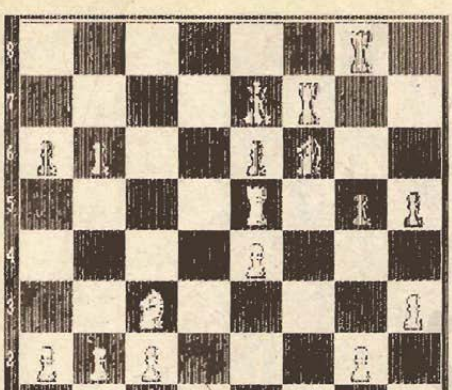


DIAGRAMA NR. 19

Deodată, turnul alb este amenințat să fie capturat în mijlocul tablei. Analiza obiectivă a poziției trebuia să-i spună lui Matanovici că a scăpat câștigul și că mai departe trebuie să lupte cu dificultăți pentru a obține remiza, jucând: 28. Cd5+, Rd6 29. Tf6, Tf6 30. Cf6, Tg6 31. Cd7! Rd7 32. h4! gf4 33. Th5, Tg8 34. e5 etc.

Animat încă de ideea câștigului și demonstrând că de regulă o greșeală nu rămâne niciodată singura, el a jucat:

28. Td1?, Tgg7! 29. Ca4, Cd7 30. Td7, Rd7 31. Cb6, Re7 după care negrul a câștigat relativ ușor finalul rezultat.

2. Optimismul exagerat, generat de bucuria "salvării" unei poziții inferioare, poate exprima o stare tipică de neobiectivitate, manifestată prin tendința de a juca în continuare "la câștig", fără ca poziția de pe tablă să justifice o asemenea încercare.

Să privim poziția de pe diagrama nr. 20:

DIAGRAMA NR. 20

Ea a survenit în partida jucată între marii maeştri M. Taimanov, cu piesele albe şi D. Bronstein, la turneul de la Zurich din anul 1953.

Jucând mai slab în deschidere, Taimanov s-a văzut nevoit ca în întreaga partidă să lupte cu mari dificultăți pentru a egala, ajungând în sfârşit la această

poziție, în care aducerea simplă a regelui spre centrul tablei prin 1. Rf1 ar fi condus probabil la remiză.

Partidele de şah îşi au momentele lor de cumpănă în care rolul psihicului devine preponderent. Toate mutările încep să capete un caracter decisiv, iar influențele psihice reciproce ating şi ele intensități maxime.

De regulă, în asemenea momente "se ratează" poziții câştigătoare sau egale, se "salvează" poziții compromise etc., răsturnările de situații fiind mai favorabile celor cu o mai mare robustețe psihică, deci capabili de a-şi conserva nealterate capacitatea de concentrare şi obiectivitatea.

Ce s-a întâmplat în partida pe care o analizăm?

Stăpânit de un optimism nejustificat, dar generat de presiunea din care tocmai scăpase, Taimanov pierde pentru un moment controlul obiectiv al poziției şi, furat de elan, îşi propune nici mai mult nici mai puțin decât să joace "la câştig", vizând pionul c5 şi eventual e7.

Cu această stare de spirit el joacă:

1. Cb3?, c4 2. Cc5 (amenințând 3. Cd7+).

După aceste două mutări, aventura albului se termină brusc şi se pare că poziția sa nu mai poate fi salvată, în pofida unei aparențe de simplitate.

A urmat :

2...Ta1+ 3. Rh2, Cf6! 4. Ce4, Cd7! 5. Tg5, Ta2 6. Tg4 (sau 6. Rg3? f5 sau 6. Rg1, Te2 7. Cg3, Te1+ 8. Rh2, f5) 6... f5 7. Tf4, Cb6 8. Cg5, Cd5 9. Td4, Cb6 10. Td8+, Rg7 11. f4, h6 12. Ce6+, Rf7 13. Cd4, Ca4 14. Tc8, Cc3 15. Tc4, Cd5 16. Cf3, Tg2+ 17. Rh1, Tf2, albul cedează!

În acelaşi context se plasează şi partida dintre marii maeştri T. Petrosian, cu piesele albe şi B. Spasski, disputată la Moscova în anul 1966, în meciul pentru titlul de campion mondial.

După 27 de mutări s-a ajuns în poziția din diagrama nr. 21:

DIAGRAMA NR. 21

De la prima vedere se poate constata superioritatea poziţională copleşitoare a albului.

Ar fi suficientă plasarea damei albe pe câmpul e3 pentru ca atacul central prin avansarea pionului "f", combinat cu presiunea exercitată pe flancul damei, să decidă destul de repede partida. Desigur, însă, că o

asemenea manevră decisivă, necesită unele pregătiri preliminarii care pretind o anumită finețe și precizie.

În mod surprinzător și necaracteristic pentru el, Petrosian a greșit în această poziție jucând:

28. ab6?

Mult mai precisă ar fi fost intercalarea mutării 28. T5b4! în planul de ansamblu al albului. Jocul ar fi putut continua prin 28... Tc8 29. ab6, ab6 și acum 30. Df2 și, după cum se va vedea, prin comparație în raport cu partida, faptul că turnul alb nu mai este atacat de dama din c6 ar fi avut o importanță esențială:

28... ab6 29. Df2, Ta8!

Iată diferența! Profitând de faptul că pionul din b6 nu poate fi luat tocmai datorită faptului că turnul din b5 este atacat de dama neagră (30. Nb6, Tab8), negrul ocupă imediat coloana "a" și speranțele sale renasc.

30. Db2, Tba7! 31. Nb6, Ta2 32. Db4 (vezi diagrama nr. 21 bis).

WWW.SAHISTI.RO

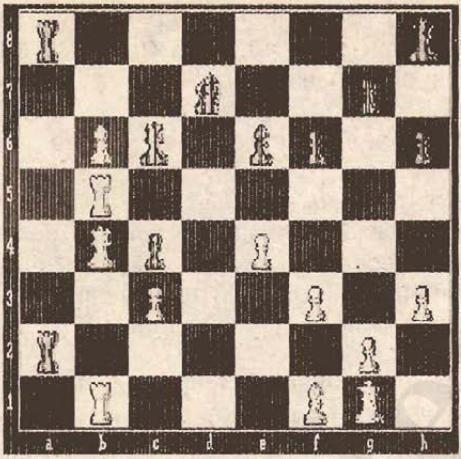


DIAGRAMA NR. 21 BIS

Am ajuns astfel la poziția în care Spasski şi-a pierdut obiectivitatea. El putea forța în acest moment remiza prin 32... T2a4 33. De7, Tb8 34. T5b2, Taa8! moment în care amenință repetarea mutărilor prin 35... Te8 36. Db4, Teb8 etc., iar dacă albul încearcă 35. Nc7 se apără prin 35... Tb3!

Scăpat însă dintr-o poziție disperată, Spasski capătă mirajul victoriei şi nu rezistă tentației de a dubla turnurile pe orizontala 2a. Această pierdere a obiectivității îl va costa partida.

A urmat:

32... Tc2? 33. Nf2! Dc7 34. De7! Nh3 35. gh3, Tf2 36. Rf2, Dh2+ 37. Ng2, Ce5 38. Tb8! Tb8 39. Tb8+

Rh7 40. Td8, Cg6 41. De6! şi negrul a cedat, întrucât după 41... Dg2+ 42. Rg2, Cf4+ 43. Rg3, Ce6 44. Tc8 rezistenţa sa ar fi fost absolut inutilă.

3. Exacerbarea ambiţiei de a obţine victoria "cu orice preţ".

Şahul nu este un joc de noroc!

A lupta pentru victorie presupune condiţia de a dispune de premizele necesare, oricât de mici ar fi ele, de un minimum de motivaţie strategică, tactică sau chiar pur sportivă (de exemplu un partener în mare criză de timp).

Fără o asemenea motivaţie, tentaţia de a forţa cu orice preţ o poziţie perfect egală nu are nimic comun cu combativitatea, ci atestă pierderea simţului măsurii, având drept consecinţă aprecierea neobiectivă a poziţiei, a partenerului, a propriilor şanse.

Pentru edificare, să urmărim partida dintre marii maeştri A. Karpov cu piesele albe şi N. Short jucată la "Olimpiada de şah" de la Lucerna, din anul 1989.

După:

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, d5 4. cd5, ed5 5. Ng5, Ne7 6. e3, c6 7. Nd3, Cbd7 8. Cf3, o-o 9. Dc2, Te8 10. o-o, Cf8 11. h3, g6 12. Nh6, Ch5! 13. Tab1, Cg7 14. b4, a6 15. Ng7, Rg7 16. Ca4, Nd6 17. Cc5, Df6?! (17... f5!) 18. Tfe1, Ce6 19. Dd1, h6 20. a4, Te7 21. Nf1, Cg5 22. Cg5, Dg5 23 Df3, h5 24. e4! Ng4 25. Dd3, de4 26. Ce4, Te4 27. De4, Nf5 28. Df3, Nb1 29. Tb1 s-a ajuns la poziţia din diagrama nr. 22.

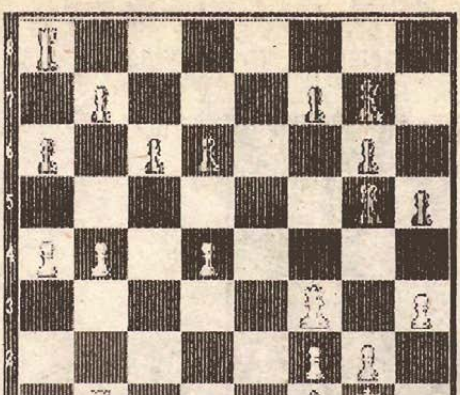


DIAGRAMA NR. 22

Negrul a jucat foarte bine deschiderea, dar a pierdut din mână avatajul la mutarea 17.

Acum poziția este egală.

Materialul egal, nebunii de culori diferite ca și posibilitatea albului de a străpunge prin b4-b5, echilibrează slăbiciunea temporară a pionului d4.

Prin 29... Df4, remiza era asigurată, dar, fără nici un fel de justificare obiectivă, N. Short își propune să forțeze câștigul cu orice preț.

29... h4? 30. Nc4. Tf8? (Încă o dată mergea 30... Df4) 31. b5, cb5?

Cu ideea încăpățânată de a juca la câștig prin formarea unui pion liber:

32. ab5, a5 33. b6, a4 34. Db7, Df4 35. Rf1, Dd4 36. Dd5, Df6 37. Td1, Ne5 38. Dc5, a3 39. b7 (vezi diagrama nr. 23).

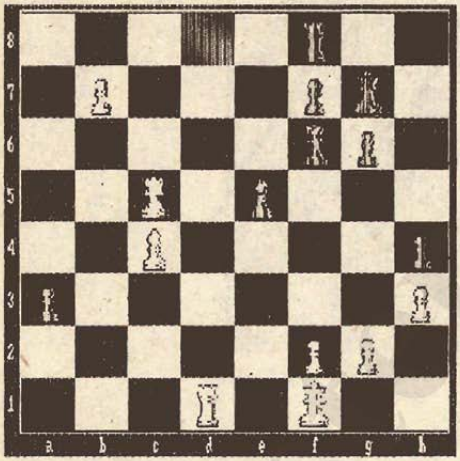


DIAGRAMA NR. 23

Din acest moment, urmare a jocului subiectiv prestat de Short, albul este cel care dispune de motive mici, dar reale, pentru a juca la câştig: pionul liber mai avansat, coloana "d" şi presiunea pe câmpul f7.

Karpov va materializa magistral aceste mici avantaje:

39... Df4 40. Nb3, Dh2 41. Td7, Nf6 42. Dc7, Dc7 43. Tc7, Ne5 44. Tc8, g5 45. Re2, f5 46. Rd3, g4 47. f3, gh3 48. gh3, Nf4 49. Rd4, Nd6 50. Rd5, Ng3 51.

Rc5, Ne5 52. Na2, Nf4 53. Rb5, Ng3 54. Ra4, Nd6 55. Nc4

O foarte frumoasă poziție de zug-zwang! Nebunul negru nu mai poate muta.

55... Tf6 56. Rb3, Tg6 57. b8D, Nb8 58. Tb8, Tg3 59. Tg8+ Rf6 60. Tg3, hg3 61. Nf1, Rg5 62. Ng2, Rf4 63. h4, Re3 64. h5, Rf2 65. Nh3, Rf3 66. h6, negrul a cedat!

4. Supraestimarea gradului de siguranță a unei poziții, având drept cauză principală încrederea prea mare în capacitatea proprie de apreciere "instantanee" a resurselor acesteia şi, uneori, drept cauză secundară, dar la fel de importantă, subaprecierea posibilităților partenerului de joc poate avea efecte negative.

Efectele unei asemenea stări de spirit se reflectă în tratarea neobiectivă a poziției, excesiv de prudent şi lipsit de angajare şi pierderea irecuperabilă a "momentului de cumpănă" care decide soarta unei partide.

Exemplul menit să ilustreze posibilitatea anunțată mai sus nu este ales întâmplător.

Şi aceasta pentru că jucătorul dovedit a fi neobiectiv nu este altcineva decât marele teoretician şi fost campion mondial Dr. Max Euwe, iar partenerul său de întrecere, tânărul în vârstă de 26 de ani la acea vreme maestrul român T. Ghițescu..

Partida s-a jucat la Olimpiada de şah de la Leipzig în anul 1960, Dr. M. Euwe având piesele albe.

După:

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. g3, Ng7 4. Ng2, d6 5. Cc3, o-o 6. e4, Cbd7 7. Cge2, e5 8. d5, a5 9. o-o, Cc5 10. h3, Ce8 11. Ne3, f5 12. ef5, gf5 13. f4, e4
s-a ajuns la poziția din diagrama nr. 24.

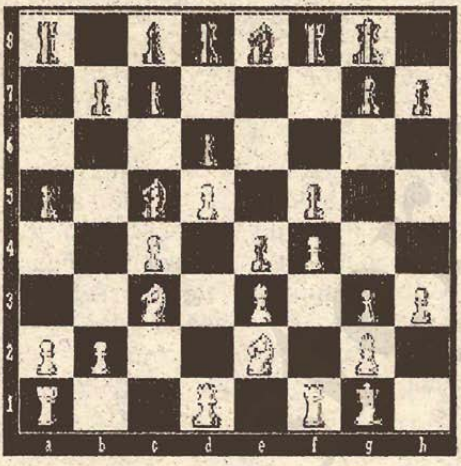


DIAGRAMA NR. 24

Este un adevărat "moment de cumpănă".

Deschiderea coloanei "g" şi în perspectivă a coloanei "h" ar fi trebuit să constitue pentru alb un semnal de alarmă asupra obligației de a juca activ, angajându-se într-o luptă "la baionetă", cerută de poziție prin 14. Cd4, Cf6 15. g4, fg4 16. f5, gh3 17. Nh3 cu joc deschis şi activ.

Prea sigur de soliditatea poziției sale şi poate neîncrezător în capacitatea adversarului său de a juca la

cel mai înalt nivel, Dr. M. Euwe a decis să-şi continue pur şi simplu dezvoltarea, legându-şi turnurile, ceea ce este foarte corect principial, dar s-a dovedit catastrofal din punct de vedere tactic.

A urmat:

14. Dd2? h5! 15. Rh2!? h4 16. Nd4, hg3 17. Cg3, Tf7 18. Cce2, Nd4 19. Cd4, Dh4 20. Cc2, Tg7 21. Cge2, Cf6 22. Ce3, Cd3 23. Cd4, Cg4+ 24. Cg4, fg4 25. De3, g3+ 26. Rg1, Nh3 27. De4, Ng2 28. Rg2, Dh2+ 29. Rf3, Cc5 30. Dc2, g2 31. Tg1, Dh3+ 32. Re2, Te8+ 33. Rd1, De3 34. Ce2, Ce4 35. a4, Cf2+ 36. Re1, Ch3 şi albul a cedat!

Maniera în care Ghiţescu a obţinut această victorie a contribuit foarte mult la creşterea prestigiului internaţional al tinerei generaţii de maeştri români, care tocmai se formase la vremea respectivă.

Acceptăm că în rezolvarea problemelor de viaţă, oamenii sunt puşi într-o mare dilemă, dacă trebuie să-şi coordoneze acţiunile alegând între cele două celebre maxime contradictorii: "prudenţa este mama înţelepciunii" şi "şansa îi ajută pe cei curajoşi".

În partida de şah însă, atitudinea corectă este dictată de poziţie, chiar dacă formele de manifestare pot fi diferite în funcţie de fantezia şi talentul fiecărui jucător.

Într-o competiţie de şah, un jucător poate fi pus totuşi, ocazional, în situaţia paradoxală de fi neobiectiv într-un mod ... justificat!

De exemplu, într-o partidă cu caracter decisiv pentru obţinerea unei anumite performanţe (titlu, calificare etc.), în care respectivul jucător "este obligat să joace la câştig", chiar dacă poziţia este egală, victoria

fiind absolut unica posibilitate de a obține rezultatul urmărit!

El este deci obligat "să forțeze" poziția cu orice risc.

Diferența în raport cu tot ceea ce am examinat până acum constă în aceea că "neobiectivitatea forțată" are un caracter absolut conștient, impus de împrejurări.

Prin această experiență tristă a trecut marele maestru M. Botvinic în meciul său cu T. Petrosian din anul 1963, având drept miză titlul mondial.

Se desfășura partida a 18-a și Botvinic era condus cu scorul de 8-7, meciul se apropia de sfârșit, astfel încât, în fiecare din partidele rămase de jucat, el se străduia să obțină victoria, prin care, egalând scorul, își putea păstra titlul suprem.

Cu piesele albe juca Botvinic și, după o partidă caracterizată prin permanente manevre și regrupări de forțe s-a ajuns la mutarea 41 în poziția din diagrama 25:

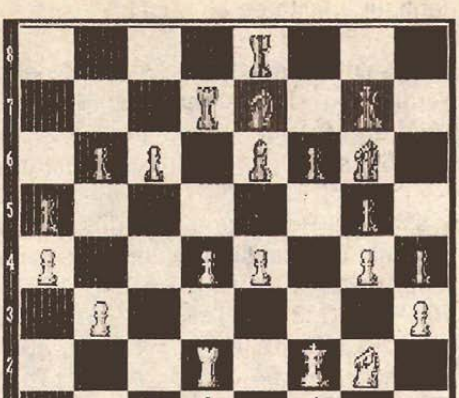


DIAGRAMA NR. 25

Poziția este obiectiv egală, dar această egalitate nu-i folosea la nimic lui Botvinic.

După cum comentează maestrul rus Estrin• această situație: "Nervii de fier ai campionului lumii n-au mai rezistat de această dată. El s-a aruncat asupra adversarului său care parcă atâta aştepta... "

Şi Botvinic, prototipul obiectivității în şah, a forțat!

41. Nc2.

Într-o tratare obiectivă a poziției, remiza se consfințea destul de simplu jucând 41. Ch2, T8d8 42. Cf3 iar la 42... Ce5! 43. C2e1 cu egalitate!

41... Nf7! 42. Cfe3

Încă ar fi menținut egalitatea 42. Tcd1?

42...c5! 43. d5, Ce5 44. Tf1?

O încercare absolut nefericită de "a forța" pe o cale lipsită de riscuri, prin deplasarea turnurilor pe coloana "f". Mai curând ar fi fost de înțeles 44. Cc4, Cc4 45. bc4, Ng6 46. e5, sacrificând un pion pentru activizarea figurilor.

Cum era de așteptat, Petrosian nu s-a lăsat prea mult invitat pentru a profita de situație, preluând ofensiva pe care nu o va mai opri până la sfârșitul partidei.

44... Ng6 45. Re1, Cc8 46. Tdf2, Tf7 47. Rd2, Cd6 48. Cf5+, Nf5 49. ef5, c4! 50. Tb1, b5 51. b4, c3+! 52. Rc3, Tc7+ 53. Rd2, Cec4+ 54. Rd1, Ca3 55. Tb2, Cdc4 56. Ta2, ab4 57. ab5, Cb5 58. Ta6, Cc3+ 59. Rc1, Cd5 60. Na4, Tec8 61. Ce1, Cf4 și Botvinic a cedat!

Cu foarte rare excepții, asemenea triste necesități conduc mereu la același rezultat.

Poate fi "tratată" neobiectivitatea?

Un răspuns complet la această întrebare, ar necesita penetrarea în cele mai subtile taine ale psihologiei umane.

Credem totuși că pot fi făcute următoarele trei recomandări concrete:

1. experiența practică intensivă, care, în timp, va determina o conduită corectă la tabla de șah, prin formarea a cel puțin două convingeri:

- orice poziție trebuie tratată cu circumspecție, verificând toate posibilitățile , căci resursele șahului sunt practic inepuizabile;

– nu trebuie să-ţi consideri niciodată adversarul drept imbecil (Dr. X. Tartakower - 1948);

2. participarea la competiţii cu adversari foarte puternici, capabili de a pedepsi tratarea neobiectivă a poziţiilor;

3. participarea la competiţii puternice de şah prin corespondenţă.

Partidele prin corespondenţă obligă la examinări exhaustive ale poziţiilor, dezvăluind resursele nebănuite ale acestora şi imprimă obişnuinţa de a reflecta mai adânc şi mai obiectiv înainte de a concluziona în aprecierea potenţialului şi posibilităţilor concrete ale poziţiilor.

www.steaua.ro

CAPITOLUL V
DESPRE ABORDAREA PARTIDELOR DECISIVE

Jucătorul de concurs este confruntat uneori cu necesitatea neplăcută de a disputa o partidă, al cărei rezultat final este determinant pentru miza unei întregi competiții: partida decisivă!

Spectrul situațiilor concrete posibile este foarte larg, după cum partida este decisivă sau nu pentru ambii parteneri, dacă trebuie obținută victoria sau este suficientă remiza, dacă cel pentru care partida este decisivă joacă cu piesele albe sau negre etc.

În toate cazurile, o partidă decisivă însumează toate caracteristicile unui eveniment emoțional de cea mai mare însemnătate, fiecare idee şi fiecare mutare purtând amprenta stării de spirit specifice în care se desfăşoară.

Ponderea implicațiilor psihologice în ansamblul desfăşurării unei asemenea partide este enormă, putând influența direct calitatea partidei ca şi rezultatul final al acesteia.

Examinând desfăşurarea unui număr mare de partide decisive, sistematizându-le şi efectuând o analiză statistică a datelor, autorul rândurilor de față a avut surpriza să constate că circa 70% din partidele

avute în vedere au prezentat următoarele caracteristici comune:

1. deschiderile sau variantele de deschidere jucate efectiv sunt adesea diferite de cele anticipate şi pregătite înaintea partidei;

2. din punct de vedere tactic, caracterul partidelor jucate efectiv este adesea diferit de cel scontat.

Jucătorul căruia îi este suficientă remiza intră în complicaţii, iar cel care trebuie să câştige cu orice preţ joacă poziţii simple cu caracter poziţional etc.;

3. partidele decisive conţin multe greşeli mai mari sau mai mici, nu sunt partide unitare, valoroase din punctul de vedere al realizărilor strategice sau tactice;

4. jucătorul neimplicat direct, personal, în caracterul decisiv al partidei, este cuprins de fluidul emoţional al luptei şi antrenat în caracterul specific al partidei;

5. partidele decisive poartă amprenta LUPTEI, a angajamentului, a disponibilităţii partenerilor de a-şi juca până la capăt şansele.

În exemplele care urmează, comentariile sunt evident consacrate subiectului care ne preocupă, deci ilustrării cât mai veridice a caracteristicilor specifice partidelor decisive.

X

X X

În anul 1964, s-a desfăşurat a XXXI-a ediţie a Campionatului U.R.S.S., adunând pe cei mai mari şahişti sovietici ai vremii.

Într-o dispoziție de joc excepțională, marele maestru L. Stein domină competiția și, înaintea ultimei runde, se află pe primul loc cu 12 puncte, urmat de B. Spasski și R. Holmov la egalitate, cu câte 11,5 puncte.

Deci, o victorie a lui Stein însemna titlul, o remiză posibilitatea de a fi ajuns de Spasski, Holmov sau de amândoi, iar o înfrângere... pierderea titlului!

În ultima rundă, Stein și-a jucat partida decisivă cu piesele albe, împotriva lui V. Baghirov.

Să urmărim această partidă:

1. e4, e6 2. d4, d5 3. Cd2, Cf6 4. e5, Cg8?!

Sigur că Stein îl cunoștea bine pe Baghirov, știa că preferă structuri semideschise în care își construiește cu migală spargerile decisive, se aștepta și la Apărarea Franceză, dar mutarea 4... Cg8?!, prin care Baghirov avea în vedere o structură strategică bine închegată, l-a surprins fără îndoială.

El a continuat să se dezvolte "normal", așteptând ca cei doi timpi în plus față de varianta 1. e4, e6 2. d4, d5 3. e5 etc. să-și facă singuri efectul.

5. Nd3, c5 6. c3, Cc6 7. Ce2, Nd7 8. o-o, Dc7.

Începe să se întrezărească planul negrului de a face rocada mare și de a sparge la un moment dat prin f7-f6. Stein își continuă dezvoltarea figurilor:

9. Cf3, c4!

Cum una din figurile albe a părăsit controlul câmpului c4, slăbind eficiența străpungerii prin b2-b3, Baghirov fixează pentru moment structura de pe flancul damei.

10. Nc2, h6 11. Te1, o-o-o 12. b3, Ca5 13. Cf4, Ne8 14. Cd2?!

În lipsa unor perspective limpezi pe flancul regelui, Stein revine la atacul pionului c4, dar jocul său trădează deja o anumită nesiguranță.

14... Rb8 15. Te3?! Ce7! 16. De2?! g5 17. Ch5. Cf5.

Profitând de lipsa de cooperare a figurilor albe, jocul negrului începe să capete consistență.

18. Nf5. ef5 19. Cf6. f4 20. Tf3. Ne7 21. Ce8. The8 22. bc4. f6! (vezi diagrama 26)

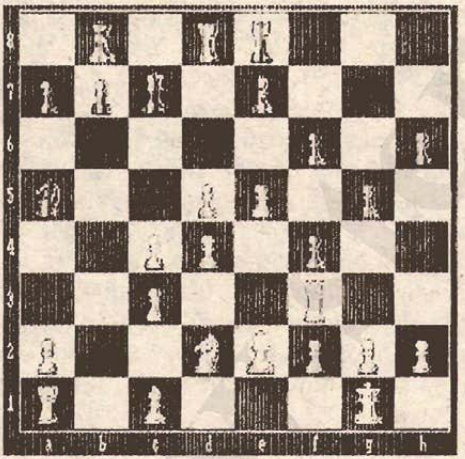


DIAGRAMA NR. 26

După această mutare, poziția albului şi titlul de campion încep să se clatine!

Negrul sacrifică un pion pentru a valorifica la maximum dominația turnurilor sale pe coloanele centrale şi lipsa de coeziune a pieselor albe.

23. cd5, fe5 24. de5, Td5 25. Td3, Te5 26. Dh5, Nc5 27. Cf1, Db6 28. Nd2, Nf2+ 29. Rh1, Cc4 30. h3, Dc6 31. Tf3, Te2 32. Td3, Ne1! (Albul este pierdut) 33. Nf4, gf4 34. Td8.

Ultimele mutări ale lui Stein, care a fost un sportiv desăvârşit, reprezintă o răbufnire nervoasă, neîmpăcarea cu ideea pierderii acestei partide decisive.

34... Rc7 35. Td5, Rb8 36. Td8, Td8 37. Dec2, Ng3 38. Td1, Td1 39. Dd1, Cd6 40. Dd4, a6 41. Cg3, fg3 42. De5, Ra7 43. Dg3, Dc5 albul cedează!

Şi totuşi Stein a câştigat campionatul!

Aflați sub aceeaşi tensiune nervoasă, Spasski şi Holmov nu au reuşit decât remize în ultima rundă, astfel că toți trei au acumulat în final câte 12 puncte, iar barajul în trei care a urmat a fost câştigat de Stein.

Foarte sugestivă în raport cu elementele specifice arătate anterior este partida decisivă jucată în ultima rundă a "Memorialului Cigorin", Moscova 1948, între doi dintre cei mai mari şahişti ai lumii, respectiv P. Keres, cu piesele albe şi M. Botvinic.

Pentru a ocupa primul loc, lui Botvinic îi era suficient să facă remiză, în timp ce Keres, în vederea atingerii aceluiaşi scop, era obligat să câştige.

Iată această partidă care pune în evidență diferența de construcție psihică dintre cei doi parteneri, dintre emotivitatea lui Keres şi tăria de stâncă a lui Botvinic:

1. d4, e6 2. Cf3, f5 3. g3, Cf6 4. Ng2, Ne7 5. o-o, o-o 6. c4, d5 7. Cc3, c6 8. Tb1, Rh8! (vezi diagrama 27).

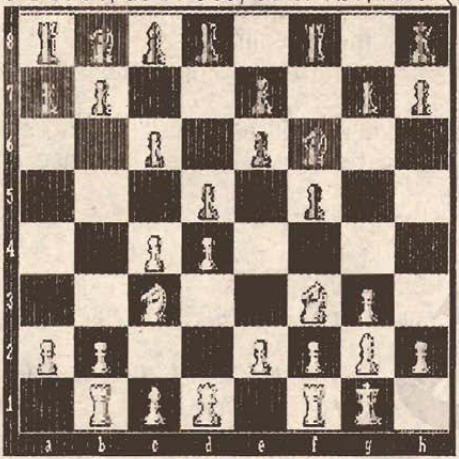


DIAGRAMA NR. 27

Semnul de exclamare nu se adresează forței mutării 8... Rh8 ci conținutului ei psihologic și vicleniei ieșite din comun!

Față de precipitarea cu care Keres și-a dezvăluit intenția de a acționa pe flancul damei prin "atacul minorității" b2-b4-b5 (după schimbul cd5, ed5), Botvinic, cu o intuiție extraordinară "simte" că albul va efectua schimbul la d5 înainte ca negrul să-și dezvolte calul din b8 și pur și simplu... îi predă mutarea.

Keres a intrat imediat în această capcană psihologică:

9. cd5? cd5!

După acest schimb se vede imediat că:

- atacul minorității nu mai are obiect;
- turnul din b1 nu are perspective, iar mutarea 8. Tb1 rămâne o pierdere de timp;
- calul din b8 primeşte câmpul c6 pentru dezvoltare: 10. Nf4, Cc6 11. Ce5, Nd7 12. Tc1.

O necesitate tristă, după care, deşi poziția este egală, miza concursului îl obligă pe Keres să joace în continuare la câştig.

12... Tc8 13. Dd3, Ch5 14. Nd2. Nd6 15. Cc6, Nc6 16. Df3? De8 17. Dd3.

Nesiguranța din jocul lui Keres este evidentă şi atestă starea sa de spirit după greşeala de la mutarea a 9-a.

17... Cf6 18. a3, Tc7 19. Ng5, Cg4 20. Dd2, Cf6

Botvinic tatonează, pentru prima dar şi ultima oară, în ce măsură Keres ar accepta remiza.

21. Nf4, Dd7 22. Nd6, Dd6 23. Df4

Cu această mutare, Keres începe să forțeze un final egal, iar urmările nu se vor lăsa aşteptate:

23... Df4 24. gf4, Tfc8 25. e3, Nb5! 26. Tfe1, Rg8 27. f3, Nc4 28. Nf1, Ce8 29. Nc4, Tc4 30. Rf2, Cd6.

Acum negrul are avantaj pozițional ca şi un plan simplu de joc, iar Botvinic, deşi îi era suficientă remiza pentru a ocupa primul loc, va juca în continuare cu îndârjire la câştig.

31. Re2, b5 32. Rd3, b4 33. Ca2, ba3 34. ba3, Ta4 35. Tc8, Cc8 36. Cc3, Ta3 37. Rc2, Cd6 38. Tb1, Rf7 39. Tb4, Ta1 40. Rd3, Ta3 41. Rc2, Ta1 42. Rd3, Te1! şi, după o luptă dârză cu 2 întreruperi, 10 ore de joc

şi 79 de mutări. Botvinic a câştigat acest final şi desigur, primul loc în turneu!

X

X X

Fostul campion mondial R. Fischer este un exemplu demn de urmat pentru multe din calităţile sale, dar probabil că cea mai importantă a fost ambiţia sa de a obţine victoria ori de câte ori se aşeza la tabla de şah, indiferent de adversar sau de contextul în care se juca partida, decisivă sau nu pentru rezultatul final al vreunei competiţii.

Datorită acestei ambiţii extraordinare vizând obţinerea victoriei, abordarea unei partide decisive nu era pentru Fischer o problemă specială.

În anul 1967, în ultima rundă a turneului de la Skoplije, Fischer trebuia să câştige neapărat împotriva lui Holmov pentru a obţine primul loc, întrecându-l numai astfel pe E. Geller cu jumătate de punct.

Lui Holmov rezultatul îi era oarecum indiferent, dar el s-a aşezat la tablă cu gândul de a obţine remiza, pentru a facilita aspiraţia la primul loc a colegului său Geller.

A survenit o situaţie interesantă.

Jucând "la rezultat", Holmov a devenit marcat de această situaţie, a fost ezitant, în timp ce Fischer, cel cu adevărat interesat, a jucat şah pentru şah fără nici un fel de complexe.

Cu piesele albe R. Holmov:

1. d4, Cf6 2. Cf3, g6 3. g3, Ng7 4. Ng2, o-o 5. o-o, d6 6. Cc3, Cbd7 7. b3

În comentariul său la această partidă Fischer arată, că: "... acest sistem liniştit are evidente tendinţe de remiză, dar pe mine remiza nu mă interesa în nici un fel şi mai ales la această partidă importantă".

7... e5 8. de5, de5 9. e4, Te8 10. Na3?! c6 11. Nd6?

Ideea albului este ca atacând pionul e5 să lege piesele negre de apărarea acestui pion, iar în continuare, un eventual schimb al nebunilor de câmpuri negre, să conducă la simplificări, cu toate consecinţele respective.

Acest plan va fi pulverizat prin câteva mutări simple, care vădesc calmul şi luciditatea cu care Fischer a tratat poziţia indiferent la miza partidei:

11... Da5! 12. Dd3, Te6! (vezi diagrama nr. 28).

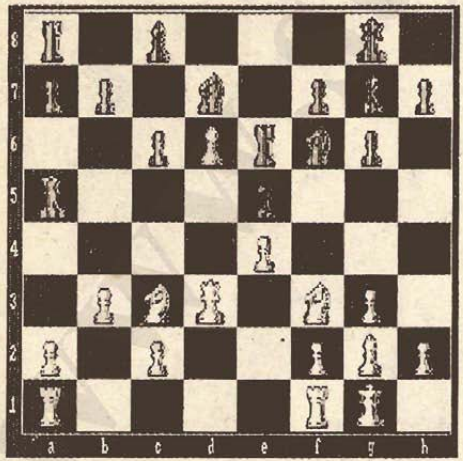


DIAGRAMA NR. 28

Dintr-odată se pun în evidență toate slăbiciunile planului ales de alb.

Se amenință 13... Td6 și nu se văd apărări satisfăcătoare. La 13. Ce2, Ce4 iar la 13. Cg5, Td6 14. Dd6, Dc3 15. De7, h6! în ambele cazuri albul fiind pierdut.

13. b4, Da3! 14. Nc7, Db4

Și așa, Fischer a câștigat un pion, valorificându-și în continuare avantajul cu o tehnică exemplară, cu toată rezistența dârză și activă a lui Holmov.

15. Tab1, De7 16. Tfd1 Ce8 17. Na5, Td6 18. De2, Td1 19. Dd1, Nf8 20. Cd2, Da3! 21. Cc4, Dc5 22. Nf1, b5 23. Cd2, Da3 (a treia oară pe câmpul a3 și de fiecare dată decisiv) 24. Cb3, Cc5 25. Nb5, cb5 26. Cb5, Da4 27. Cc5, Da5 28. Dd5, Tb8 29. a4, Nh3 30. De5, Tc8 31. Cd3, Da4 32. Ce1, a6 și albul a cedat!

X

X X

Vom adăuga la seria exemplelor o partidă decisivă tipică, în care ambii parteneri se luptă cu ardoare dar și cu erori inerente pentru obținerea cu orice preț a victoriei.

Este vorba despre prima partidă a meciului pentru titlul de campion al României pe anul 1952, disputată între Dr. O. Troianescu și V. Ciocâltea.

Ambii ocupaseră la egalitate de puncte primele două locuri în campionat, iar meciul direct urma să decidă asupra posesiunii titlului de campion.

Aula Bibliotecii Centrale Universitare bucureştene, în care s-a desfăşurat meciul, ca şi holurile aferente, erau întesate până la refuz de un public entuziast, întrucât era pentru prima oară când un reprezentant al tinerei generaţii de maeştri români de după război spărgea barajul generaţiei dominante la data respectivă şi ataca titlul de campion al ţării.

Iar Dr. O. Troianescu şi Victor Ciocâltea erau în acel moment reprezentanţii cei mai autorizaţi ai celor două generaţii.

Să urmărim deci partida dintre Dr. O. Troianescu cu piesele albe şi V. Ciocâltea şi să retrăim împreună emoţiile unei lupte încordate desfăşurate acum 40 de ani, între aceşti doi foşti mari jucători români:

1. d4, f5 2. g3, Cf6 3. Ng2, g6 4. Cf3, Ng7 5. o-o, o-o 6. c4, d6 7. Cc3, Cc6.

Expresie a deciziei de a juca la câştig, mutarea 7... Cc6 este şi astăzi una dintre cele mai active linii de joc ale negrului în "varianta Leningrad" din "Apărarea Olandeză".

8. d5, Ce5 9. Db3, C5d7 10. Ne3, Cc5 11. Dc2, a5 12. Tad1, Nd7 13. Tfe1.

Albul se pregăteşte pentru o eventuală deschidere a coloanei "e" prin e2-e4, iar negrul va accelera acţiunile sale în centru şi mai des pe flancul damei.

13... Ca6 14. Cd4, Cg4 15. Nc1, c5!?

Negrul este obligat să joace în permanenţă foarte activ, în caz contrar riscând să piardă unul câte unul toate punctele de sprijin din centru ca şi orice idee de contrajoc. Cum se va vedea, acest pericol încă nu era depăşit în acest stadiu al partidei.

16. Ce6!

Discutabilă varianta 16. dc6, Nd4 17. Td4. bc6. 16... Ne6 17. de6, Tb8 18. h3? (vezi diagrama nr. 29).

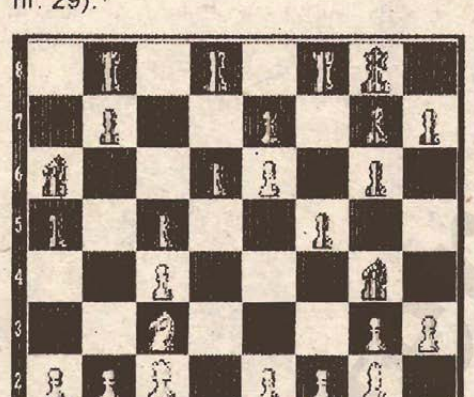


DIAGRAMA NR. 29

Albul nu a rezistat psihologic prezenței amenințătoare a calului negru din g4, dar pierde ultimul prilej de a bloca contrajocul negrului prin 18. Cb5!, obținând avantaj atât după 18... Cc7 19. Cc7. Dc7 20. a4! cât şi după 18... Ce5 19. b3, Cb4 20. Db1. a4 21. Nb2 amenințând 22. f4. Cg4 23. Ng7. Rg7 24. e4! (analiză M.Rădulescu).

După mutarea din partidă, negrul profită de timpul câştigat şi declanşează fără ezitare atacul pe flancul damei.

Succesiunea schimburilor de lovituri tactice în contextul mizei puse în joc, dă partidei un caracter dramatic care se va păstra până la sfârşit: starea emoţională deosebită cuprinzând pe lângă jucători, întreaga suflare a spectatorilor!

18... Ce5 19. Cb5 (cu un tempo prea târziu!) Cb4! 20. Db3, a4! 21. Da4, Cc4 22. Cc3, b5! 23. Da7, Ca5 24. Ng5, Te8 25. Dd7, h6 26. Dd8, Tbd8 27. Nc1, Nc3 28. bc3, Ca2 29. Nb2, b4 30. cb4, Cb4 31. g4! (vezi diagrama nr. 30).

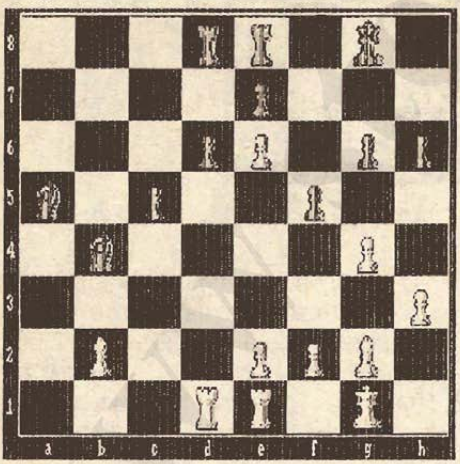


DIAGRAMA NR. 30

Este necesar un respiro, pentru a face un bilanț al situației de pe tablă, întrucât complicațiile abia încep.

Negrul are un pion în plus şi planul său de joc se rezumă la încercarea de a valorifica pionul său liber de pe flancul damei.

Albul, prin mutarea 31. g4! îşi dezvăluie planul său de atac pe flancul regelui, încercând să valorifice la maximum perechea de nebuni.

Cum împiedicarea derulării celor două planuri de joc nu este posibilă, ele se vor interfera exclusiv tactic, în cadrul variantelor concrete.

Începe deci asaltul final! .

31... d5 32. gf5, gf5 33. Rh2, d4 34. Nf3, Rh7 35. Nh5, Tg8 36. Nf7, Tg7 37. Tg1, Cc4 38. Tg7, Rg7 39. Tg1, Rh7 40. Ng6, Rg8 41. Nf7+ Rh7 42. Ng6+ Rh8

Ciocâltea refuză oferta de remiză prin repetarea mutărilor, ia notă de starea de spirit a adversarului şi, în pofida sensibilității maxime a poziției, joacă cu decizie numai pentru victorie, asumându-şi toate riscurile:

43. Nc1, Ce5 44. Nh5, Rh7 45. f4, Cc4 46. Ng6+ Rh8 47. Nf5, Ta8?! 48. Tg6!

Se amenință 49. Th6, Rg7 50. Tg6, Rh8 (50... Rf8? 51. Tg1! urmat de Nh7 şi Tg8 mat) 51. Th6+ remiză.

48... Cd6 49. Th6+ Rg7 50. Tg6+ Rf8 51. Ng4?? (vezi diagrama nr. 31)

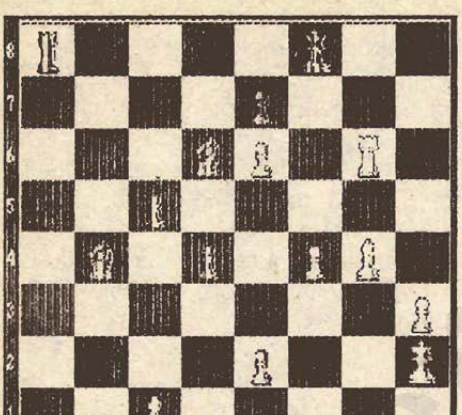


DIAGRAMA NR. 31

Troianescu nu mai rezistă pur şi simplu tensiunii nervoase şi clachează!

Conform analizei regretatului maestru M. Rădulescu prin 51. Nb1! albul obţinea şanse reale de victorie, iar negrul putea face remiză numai prin mutări unice.

Dacă 51... Ta1 52. f5! Cf5! 53. Tg5, Tb1 54. Tf5, Rg7 55. Tc5 sau 51... Cd5 52. f5, Ce3! 53. f6, ef6 54. Tf6+ Re7 55. Tf3 sau 51... Ce8 52. f5, Cf6 53. Nh6+ Re8 54. Ng5 etc.

După 51. Ng4? albul pierde forţat.

51... Ta1 52. Nd2, Td1 53. Tg5 (după 53. Nb4, cb4 pionul "b" se transformă) Td2 54. Tc5, d3 55. Te5, Tb2 56. Rg3, d2 57. e3, Tb1 şi albul a cedat!

X

X X

Mai mult ca oricare alta, o partidă decisivă pentru ambii parteneri provoacă solicitarea maximă a tuturor resurselor tehnice, psihice sau fizice, reprezintă un moment de vârf în care un jucător este obligat vrând-nevrând să-şi etaleze toate calităţile de voinţă, combativitate, obiectivitate, concentrare, putere de luptă, inclusiv de a face faţă propriilor slăbiciuni, făcând dovada stăpânirii de sine cu care este sau nu înzestrat.

O asemenea partidă tipică este şi cea pe care o redăm în continuare.

În anul 1956, în cel de-al XXIII-lea Campionat al fostei U.R.S.S. au ocupat primele trei locuri la egalitate de puncte marii maeştri M. Taimanov, B. Spasski şi I. Averbach.

Pentru desemnarea campionului s-a organizat un meci turneu între aceşti trei jucători.

În runda a III-a s-au întâlnit I. Averbach cu piesele albe şi B. Spasski.

1. c4, Cf6 2. Cc3, g6 3. e4, d6 4. d4, Ng7 5. Ne2, o-o 6. Ng5, c5 7. d5, Da5 8. Nd2, a6 9. a4, e5?!

Schema de joc a negrului era binecunoscută, dar în acest caz a fost greşit aplicată, întrucât timpul pe care îl va pierde negrul prin retragerea damei de pe câmpul a5 este exact cel necesar albului pentru a face eficace atacul său de pe flancul regelui. În spiritul poziţiei ar fi fost 9... e6, dar probabil că tocmai acest drum cunoscut a vrut să-l ocolească Spasski.

10. g4! Ce8 11. h4, f5 12. h5, f4 13. g5, Dd8 14. Ng4, Cc7 15. Nc8, Dc8 16. Cf3.

În această poziție Spasski s-a gândit îndelung. Urmare greşelii sale de la mutarea a 9-a şi a jocului foarte precis al lui Averbach, din punct de vedere poziţional, situaţia negrului este total compromisă.

El este rămas mult în urmă cu dezvoltarea, figurile sale sunt toate pasive şi lipsite de puncte de sprijin, planul său de contrajoc pe flancul damei prin b7-b5 este deocamdată un vis, astfel că se vede pus în situaţia penibilă de a asista neputincios la felul în care albul îşi va pregăti meticulos atacul de pe flancul regelui.

În această situaţie, cu mult curaj şi tot atâta inventivitate, Spasski a jucat:

16... Cc6! (vezi diagrama 32)

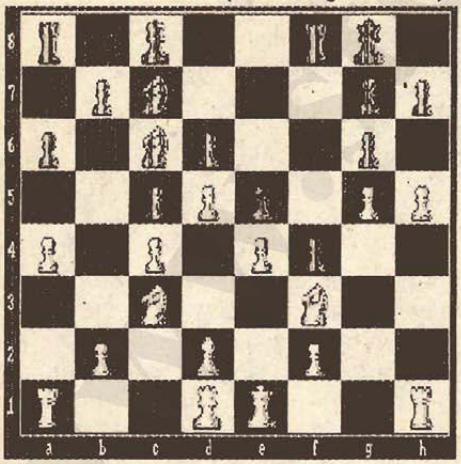


DIAGRAMA NR. 32

Cu prețul unei figuri, negrul iese din pasivitate.

Sacrificiul trebuie acceptat, deoarece altfel calul negru se plasează puternic la d4, dar, după acceptarea sacrificiului, ca prin minune piesele negrului revin la viață și prin mijloace simple, aproape mecanice, negrul își va construi o poziție bună de contrajoc.

Desigur că, jucând 16... Cc6, Spasski nu și-a făcut iluzii prea mari, pentru că o figură este totuși o figură, dar era singura sa contrașansă practică.

A mai mizat însă pe efectul psihologic pe care mutarea sa o va avea asupra lui Averbach care-și va vedea toate planurile spulberate și obligat să înceapă, este drept cu o piesă în plus, un nou joc.

Primul semnal, că acest efect și-a atins ținta, a fost acela că în această poziție, deși mutarea sa era evidentă Averbach s-a gândit 45 de minute.

Al doilea semnal a fost acela că mai multe mutări care au urmat, albul a jucat fără un plan coerent, permițând negrului să se instaleze pe o poziție plină de perspective:

17.dc6, bc6 18. Ch4, De8 19. hg6, hg6 20. Dg4, Tb8 21. Cd1, Ce6 22. Ta3, Cd4 23. Tah3, Df7 24. Nc3, Tfe8 25. T3h2, Dc4? 26. Cg6, Te6 (vezi diagrama nr.33)

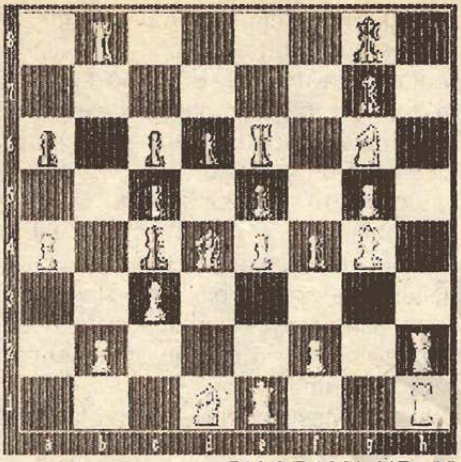


DIAGRAMA NR. 33

Analizatorii acestei partide au ajus la concluzia că Spasski a jucat greşit 25... Dc4? în loc de 25... Tb7, întrucât iată că acum Averbach ar fi avut posibilitatea să câştige printr-o variantă forţată jucând: 27. Th8+, Nh8 (27... Rf7 28. Nd4!) 28. Th8+ Rg7 29. Th7+ Rh7 30. Dh5+ Rg8 31. Dh8+ Rf7 32. Dh7+ Re8 33. Dg8+, Rd7 34. Df7+ Rc8 (34... Rd8? 35. Na5+) 35. Ce7+ cu câştig.

Că nu a avut suficient timp de gândire pentru a calcula această variantă până la sfârşit sau că nu a avut nervii suficient de tari, cert este că Averbach nu a intrat pe această variantă şi a jucat:

27. Nd4?! Tg6 28. Df5, De6! 29. De6, Te6 30. Nc3, d5 31. f3, Tb3 32. Th3, c4 33. Rd2, Tg6 34. Tg1, d4

35. Na5, Nf8 36. Tg4, Td6 37. Rc2, Td7 38. g6, Tdb7 39. Ne1, c5 40. Tgh4, Ng7 41. Na5, c3! (vezi diagrama 34)

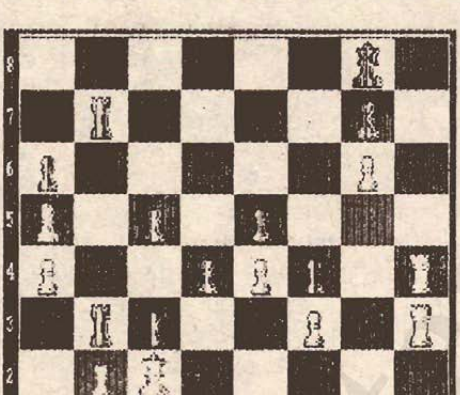


DIAGRAMA NR. 34

Criza de timp s-a terminat, partida s-a întrerupt şi Averbach a dat mutarea în plic după o nouă gândire de 45 minute.

În general, este de admirat revenirea psihologică a lui Averbach după şocul produs de negru în deschidere prin 16...Cc6, nesiguranţa care a urmat şi ratarea câştigului de la mutarea nr. 27.

Acum lupta se reia într-o poziţie în care agresiunea negrului pe flancul damei provoacă albului mari greutăţi:

42. bc3 (mutarea din plic) Ta3 43. cd4, ed4 44. Tf4, Ta2+ 45. Rd3, Tb1 46. Th1, Ta4 47. Rc2, Tb5 48. e5, d3+?

Este rândul lui Spasski să greşească. El ar fi putut câştiga prin 48...Ne5! 49. Nd2 (sau 49. Te4, c4 urmat de 50...Ta2+) 49...c4! După mutarea din partidă, lupta se relansează, rămânând mereu interesantă.

49. Rd3, Tf4 50. Nc3, Tf3+ 51. Re4, Tg3 52. Rf4, Tg6 53. Ce3!

Poziția continuă să fie extrem de instructivă. De această dată, deşi prin efortul depus, negrul este în situația de a avea avantaj material; lipsa de colaborare dintre figuri şi poziția pasivă a regelui nu lasă să se întrevadă modalitatea de a câştiga partida.

În cele ce urmează Averbach se va apăra cu o excepțională măiestrie şi precizie:

53...Tb8 54. Cf5, Tf8 55. Th5, Te8 56. Re4, Tg1 57. Th3, Nf8 58. Rd5, Td1 59. Re4, Tc1 60. Rd5, Td1+ 61. Re4, Td7 62. Ch6+ Nh6 63. Th6, Th7 64. Tg6+ Rf7 65. Tf6+ Re7 66. Tc6, Rd7 67. Tc5, Th6 68. Rd5, Tb6 69. Na5, Tb5 70. Tb5+ ab5 71. e6+! Te6 72. Rc5, Te5+ 73. Rb6 (vezi diagrama nr. 35) Remiză!

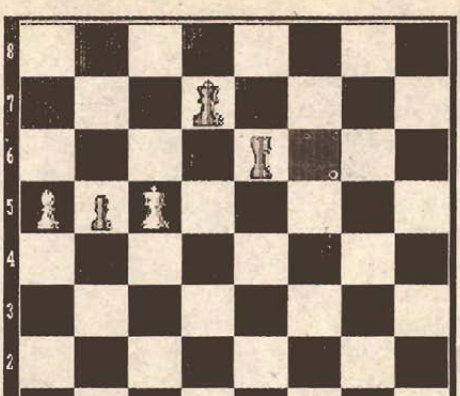


DIAGRAMA NR.35

Aceasta este poziția finală a unei partide care a avut tot ce i s-ar fi putut cere din toate punctele de vedere şi care s-a încheiat exact atunci când ultimele resurse ale poziției au fost cu adevărat epuizate!

Şi ca să nu-i lipsească nimic, poziția finală, în care remiza este forțată, poate constitui un motiv de meditație pentru compozitorii de studii.

Ce învățăminte se desprind din cele arătate? Cum trebuie deci abordate partidele decisive?

Într-o ordine preferențială, apreciem că jucătorul aflat în situația de a disputa o partidă decisivă trebuie să îndeplinească următoarele cerințe majore:

1. să nu uite că, ajungând în situația de a juca o partidă decisivă, el se află de fapt într-o bună formă

sportivă - şahistă, deci trebuie să pornească cu încredere în forţele proprii;

2. să-şi creeze o "dispoziţie de luptă", ambiţionat de a disputa cu hotărâre o luptă lungă şi grea;

3. să nu clacheze în faţa unor eventuale greşeli proprii şi să nu se entuziasmeze în faţa unor eventuale erori ale adversarului;

4. să se pregătească teoretic, fără a uita că soarta partidei nu se va decide în deschidere;

5. să se prezinte la tabla de joc bine odihnit, într-o bună condiţie fizică şi psihică;

6. În timpul partidei să se concentreze asupra problemelor strategice şi tactice cerute de poziţie, detaşat de obsesia rezultatului.

WWW.ST

CAPITOLUL VI
PREGĂTIREA TEORETICĂ "LA ADVERSAR"

Vrând-nevrând, încă din dimineața zilei unei partide de concurs, primul om la care ne gândim este viitorul adversar.

Şi ne este de cele mai multe ori antipatic, pentru că ne strică tihna, ne obligă să-i avem mereu figura în fața ochilor, să ne amintim de gesturile pe care le face în timpul partidei, de deschiderile pe care le joacă, de partidele anterioare jucate cu el etc.

Este primul impact cu adversarul **din ziua respectivă**.

Această precizare este necesară, întrucât impactul cu adversarul trebuie să se producă în mod corect cu mult timp înainte, în perioada de pregătire pentru competiția respectivă, incluzând şi pregătirea "la adversar".

Spectacolul oferit de numeroşi jucători, care în dimineața zilei de joc, petrec multe ore în fața tablei de şah pentru a face "pregătirea teoretică la adversar" denotă de cele mai multe ori o insuficientă pregătire anterioară.

O asemenea muncă suplimentară efectuată în timpul competiției este extrem de dăunătoare, întrucât implică un mare consum de timp, ca şi de energie fizică

şi psihică, uzura produsă în timp având de cele mai multe ori un efect de bumerang.

Pe parcursul competiţiei, pregătirea trebuie să se rezume la parcurgerea rapidă a unor elemente studiate anterior.

Adversarul trebuie cunoscut cât mai bine şi, din acest punct de vedere, orice informaţie serioasă şi verificată este utilă.

A cunoaşte adversarul înseamnă a-i cunoaşte caracterul, temperamentul, înseamnă a cunoaşte ce deschideri şi variante de deschideri joacă în mod obişnuit, dacă preferă poziţii închise sau deschise, dacă este un jucător eminamente de atac sau dacă dimpotrivă are tendinţa predominant poziţională, cum joacă finalurile etc.

Această acţiune de documentare, de informare este primul pas al pregătirii la adversar.

Maniera de joc stabilită nu poate fi indiferentă în raport cu personalitatea adversarului şi cum aceştia sunt atât de diferiţi, iată jucătorul de şah care se pregăteşte pentru o anume competiţie pus în situaţia de a fi obligat să-şi adapteze atitudinea în raport cu fiecare viitor adversar în parte.

Deci, pregătirea la adversar rămâne în ultimă instanţă o problemă de adaptare a pregătirii generale pentru competiţie, a particularităţilor fiecărui adversar în parte, de unde rezultă că această pregătire specifică se poate fundamenta numai pe o pregătire generală personală, de foarte bună calitate.

X

X X

O componentă importantă a pregătirii la adversar o constituie pregătirea deschiderii.

Alegerea unei anumite variante de deschidere pentru a o juca împotriva unui anumit adversar, are un caracter deosebit de complex - tehnic şi psihologic, criteriile folosite fiind foarte diferite de la un individ la altul, uneori din păcate lipsite de un fundament obiectiv.

Practica obişnuită de concurs, pune în evidenţă o serie de tendinţe, o parte din acestea fiind examinate în continuare.

1. Tendinţa de a surprinde adversarul în deschidere

Atât din punct de vedere tehnic cât şi psihologic, această tendinţă este omenească şi corectă, câtă vreme ea nu depăşeşte limitele raţionalului, devenind obsesivă şi exclusivistă.

În definitiv cum poate fi surprins adversarul în deschidere?

Căile obişnuite sunt următoarele:

a. printr-o variantă complicată, dar şi riscantă, cu caracter combinativ;

b. printr-o variantă "normală" de deschidere, dar neaşteptată de adversar;

c. printr-o inovaţie (întărire) teoretică cu caracter personal;

d. printr-o inovaţie (întărire) teoretică de ultimă oră, rămasă necunoscută adversarului până la data partidei.

Surprinderea adversarului cu o variantă complicată, având un pronunțat caracter tactic nu se poate constitui într-un sistem generalizat de pregătire la adversar, întrucât aplicarea practică a acestei concepții ar depinde în prea mare măsură de caracterul absolut întâmplător al "intrării" adversarului într-o asemenea variantă.

Totuși, în arsenalul multor maeștri de șah figurează destule "arme secrete" de acest gen, profund analizate, care așteaptă uneori ani de zile pentru a fi aplicate.

Este adevărat că, atunci când prilejul se ivește în sfârșit și ele sunt puse în practică, efectul poate fi decisiv și spectaculos în același timp.

Adversarul este pus nu numai în fața unor grele probleme tehnico-tactice, dar el mai trebuie să depună și un efort mare de voință pentru a depăși impactul psihologic inițial, inerent în asemenea împrejurări, și în continuare de mobilizare a tuturor resurselor psihice și intelectuale care să-i permită obiectivizarea și ordonarea gândirii.

Un exemplu interesant de acest gen, îl constituie partida dintre maestrul german H. Hecht cu piesele albe și maestrul elvețian D. Keller, jucată în turneul de la Zurich în anul 1966.

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, Cd4 4. Cd4, ed4 5. o-o, c6 6. Nc4, Cf6 7. Te1, d6 8. c3, Cg4!?

În locul variantei obișnuite la data respectivă 8... dc3 9. Db3, Dc7, maestrul elvețian D. Keller a ales o continuare preluată din partide mai vechi jucate prin corespondență de fostul mare problemist francez V.

Halbuerstadt care, în cazul unui joc inexact al albului, conduce la un atac violent asupra regelui alb. Cu siguranță Keller a analizat-o minuțios înainte de a o aplica.

9. h3, Ce5 10. Nf1?

Acesta este momentul critic care l-a depășit din punct de vedere tehnic și psihologic pe Hecht. Albul ar fi putut continua fără probleme 10. d3! dar, după cum se va vedea, ceea ce a urmat era cu adevărat greu de văzut la tablă.

10... d3! (vezi diagrama nr. 36)

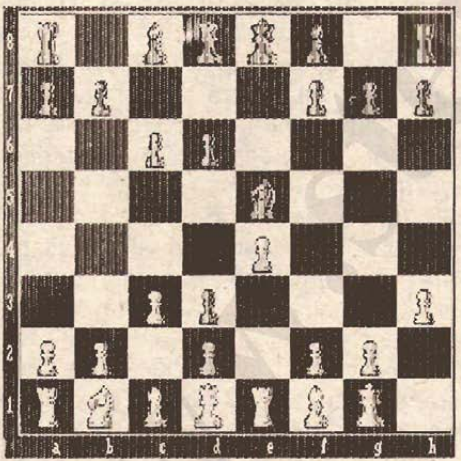


DIAGRAMA NR. 36

Cu un cal și cu un pion, negrul blochează aproape întreaga poziție a albului pe ambele flancuri și

amenință nici mai mult nici mai puțin decât să declanşeze imediat atacul prin 11... g5!

11. f4, Db6+ 12. Rh1, h5! 13. Te3

După 13. fe5, Ng4!! 14. Db3, Df2! 15. Td1, Th6! 16. Nd3, Nf3! 17. Tg1, Tg6 18. Nf1, Dg3 resursele de atac ale negrului sunt extraordinare, iar varianta prezentată de Keller este o evidentă analiză de ... acasă.

13... Cc4 14. Tg3, Ng4! 15. De1, Cb2 16. De3

Pierde şi 16. Ca3, Cd1! 17. Cc4, Df2! 18. Df2, Cf2+ 19. Rg1, Ce4 20. Te3, Nf5 etc.

16... Cd1! 17. Db6, ab6 18. hg4, hg4 19. Rg1, d5 20. Nd3, Nc5+ 21. Rf1, de4 22. Nc2, Nf2! şi albul a cedat!

Cum arătam anterior, reuşite de acest fel sunt rare, ocazionale, nu pot constitui baza unor metode de pregătire la adversar în domeniul deschiderilor.

Desigur că a dispune de câteva asemenea "bombe de buzunar"... nu strică!

În anul 1960, la Budapesta, în cadrul Turneului final al "Campionatului mondial individual de şah", autorul rândurilor de față, urma să joace cu piesele negre împotriva marelui maestru jugoslav A. Matanovici.

Ştiam că Matanovici cu albul joacă în mod predilect 1. e4 iar eu, pe vremea aceea jucam de cele mai multe ori "Apărarea Franceză", căutând însă forme cât mai active în diferitele ei variante.

Având această preocupare, am fost bucuros să găsesc cam cu o lună înaintea competiției un articol foarte interesant scris de maeştrii ruşi Konstantinopolski şi Gorenstein, care trata o formă foarte ascuțită a "variantei Nimzovici" din "Apărarea Franceză".

Am analizat intens acest articol, reuşind să găsesc şi unele idei personale, care, consideram eu, îmbunătăţeau jocul negrului.

Am decis să aplic acest sistem nou împotriva lui Matanovici şi iată ce a urmat:

1. e4, e6 2. d4, d5 3. Cc3, Nb4 4. e5, c5 5. a3, Na5 6. Dg4, Ce7 7. b4, cd4 8. ba5, dc3 9. Dg7, Tg8 10. Dh7, Cbc6 11. f4

Cu câteva luni mai târziu, în timp ce se desfăşura o rundă a "Olimpiadei" de la Leipzig, am fost chemat de M. Tal (atunci proaspăt campion al lumii) să văd poziţia din partida pe care tocmai o juca cu piesele negre împotriva lui R. Fischer.

Era exact această variantă numai că în loc de 11. f4 Fischer jucase 11. Cf3, iar Tal răspunsese prin 11... Dc7, probabil cea mai bună continuare.

Tal m-a întrebat: "Ce părere ai?"

I-am răspuns că eu aş fi luat pionul din a5 şi m-am întors repede la partida mea, aflând abia după rundă, ce luptă dramatică, deşi foarte scurtă, s-a dat în partida Fischer-Tal.

Iată cum a continuat această partidă: 11. Cf3, Dc7 12. Nb5! Nd7 13. o-o, o-o-o 14. Ng5, Ce5! 15. Ce5! Nb5! 16. Cf7! Nb1 17. Cd8, Tg5 18. Ce6, Tg2+ 19. Rh1! De5 20. Taf1, De6 21. Rg2 - Remiză!

11... Da5 12. Cf3, Nd7 13. Cg5, Tf8 14. Tb1, o-o-o! (vezi diagrama nr. 37)

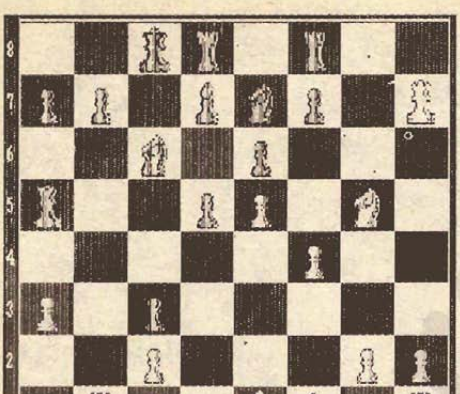


DIAGRAMA NR. 37

Semnalul complicațiilor viitoare!

În timp ce negrul era "pe analiză" şi consumase până în acest moment maxim 5 minute, în poziția din diagramă, Matanovici surprins de variantă şi şocat de viteza cu care juca negrul, a gândit mai mult de o oră.

15. Cf7, Tf7 16. Df7, Ne8!

Un nou şoc pentru Matanovici în timp ce negrul continuă să fie pe analiză şi să joace foarte repede.

De data aceasta însă atât Matanovici cât şi ceilalți jucători de pe scenă nu se mai îndoiau că se află în fața unei analize "de acasă".

Şi din nou Matanovici a căzut pe gânduri. El a văzut că după 17. De6! Nd7 18. Df6, Nf5 19. Ne2, Dc5!

20. Tb3, Dd4 21. Nd1, Tg8 atacul negrului este foarte puternic şi nu a luat pionul.

17. Df6, Ng6 18. Ne2, Nc2 19. Tb5, Da4.

Poziţia este foarte grea pentru alb care nu mai are decât 4 minute pentru restul de 21 mutări.

Negrul se înfiltrează pur şi simplu în poziţia albului care nu mai face faţă împrejurărilor.

20. Tc5, Rb8 21. Tc3, Dc4 22. Te3, Dg2 23. Nf3, Dg8 24. Te2, Cd4! 25. De7, Cf3+ 26. Rf2, Ne4 27. Td1, Tc8 28. Dd6+, Ra8 29. Nb2, Dg4 30. Tc1, Th8 31. Dd7? Th2+ 32. Re3, Te2+ 33. Re2, Dg2+ şi albul a cedat!

Nu trebuie pierdut din vedere că şi adversarul are aceleaşi probleme şi preocupări, inclusiv pe aceea de a ne surprinde în deschidere, iar acest război secret, premergător partidei propriu-zise, este valabil şi la cel mai înalt nivel.

Sunt de imaginat spre exemplu pregătirile intense ce se fac înaintea disputării unui meci pentru titlul mondial.

Impactul dintre cei doi parteneri se produce cu mult timp înaintea desfăşurării meciului, iar în procesul pregătirii sunt pur şi simplu disecate toate laturile personalităţii adversarului: tehnic, tactic, psihologic, nimic nu este lăsat la o parte, totul este minuţios analizat, finisat, şlefuit, astfel că la data meciului, cei doi se află la un nivel de pregătire excepţional din toate punctele de vedere.

Şi totuşi, în pofida acestor pregătiri excepţionale la care colaborează analizatori, secondanţi, medici, psihologi etc. impactul direct dintre cei doi parteneri la

tabla de şah rămâne puternic încă în faza de deschidere a partidei, adeseori determinant pentru rezultatul final al acesteia.

Să exemplificăm:

Ne aflăm în anul 1957, în runda 6-a a meciului pentru titlul mondial desfăşurat la Moscova între marii maeştri V. Smâslov şi M. Botvinic.

După 5 runde scorul general era de 3-2 în favoarea lui Botvinic, iar în această a 6-a partidă V. Smâslov juca cu piesele albe.

1. d4

Poate fi considerată această primă mutare o surpriză pentru Botvinic? Desigur că nu, sau poate doar într-o oarecare măsură, cunoscând marea preferinţă a lui Smâslov în acei ani pentru 1. e4.

Nu poate trece însă neremarcat faptul că din cele 11 partide jucate de Smâslov cu piesele albe în acest meci, în 10 partide a început cu 1. e4, iar această partidă este deci singura în care a început cu 1. d4, aşteptându-se probabil la o anumită deschidere din partea lui Botvinic pentru care desigur se pregătise în mod special.

A urmat însă o surpriză de proporţii.

1... Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. Cf3, Ng7 5. Db3, dc4 6. Dc4, o-o 7. e4, Ng4 8. Ne3, Cfd7.

Negrul, împotriva lui V. Smâslov, alege nici mai mult nici mai puţin decât celebra "variantă Smâslov" din Apărarea Grünfeld.

Încărcătura psihologică a unei asemenea decizii este foarte mare şi foarte subtilă, dar şi riscurile sunt la fel de mari.

Desigur, nu este uşor să te trezeşti combătându-ţi propria variantă în care ai mare încredere şi care ţi-a adus multe succese, dar, pe de altă parte, a cunoaşte bine o variantă înseamnă a-i cunoaşte în acelaşi timp şi la fel de bine atât virtuţile cât şi slăbiciunile.

A urmat contrasurpriza lui V. Smâslov:

9. o-o-o! (vezi diagrama nr. 38)

DIAGRAMA NR. 38

La data disputării acestei partide, mutarea 9. o-o-o era o noutate teoretică de ultimă oră aplicată cu foarte puţin timp înainte de maestrul rus Uuşi într-o partidă cu Simaghin.

Faţă de reacţia lui Botvinic, este de presupus că în procesul de pregătire această mutare "a scăpat" atenţiei sale.

9... Cc6?!

Botvinic, "omul de fier" se clatină şi nu găseşte la tablă o ripostă convenabilă, cum ar fi fost spre exemplu 9... Cb6.

10. Dc5 (10. Db3, 25) e5 11. de5, C8d7 12. Da5, Dc8 etc.

Acum, prin mutări simple, albul va împiedica atacarea centrului alb prin c7-c5 sau e7-e5 şi va urma un adevărat dezastru pentru negru.

Acest duel psihologic în deschidere, scurt şi necruţător, între doi titani ai şahului, care face ca soarta partidei să fie decisă după numai 9 mutări, este antologic!

10. h3, Nf3 11. gf3, Cb6

Nu este bine 11... e5 12. de5, Cce5 13. De2! urmat de f3-f4.

12. Dc5, f5 13. Ce2, Dd6 14. e5! Dc5 15. dc5, Cc4 16. f4, Tfd8 17. Ng2, Ce3 18. fe3, Cb4 19. Nb7, Tab8 20. c6, Rf7 21. Cd4, e6 22. Cb5, Cd5 23. Td5! ed5 24. Cc7, Tdc8 25. Nc8, Tc8 26. Cd5, Tc6 27. Rd2, Re6 28. Cc3 şi negrul cedează!

Învăţătura care se desprinde din acest exemplu este aceea că, oricât de bună ar fi pregătirea teoretică, oricâte surprize au fost ticluite, la tablă se poate dovedi că socoteala de acasă nu se potriveşte întotdeauna cu cea din târg.

Adversarul, care urmăreşte aceleaşi scopuri, trebuie considerat cu respect şi circumspecţie.

2. Contracararea unei surprize în deschidere din partea adversarului

Foarte firească, această dorință este greu de materializat, deoarece intențiile și preparativele adversarului sunt necunoscute.

Totuși, dacă eliminarea cu desăvârșire a unei surprize în deschidere din partea adversarului este practic imposibilă, atenuarea efectului unei asemenea eventuale surprize, trebuie luată obligatoriu în considerație.

Pentru realizarea acestui deziderat este necesar a fi împlinite cel puțin următoarele două condiții:

a. buna pregătire a repertoriului personal de deschideri stabilit pentru competiția respectivă;

b. cunoașterea cât mai detaliată a repertoriului de deschideri a adversarului.

În prima nu se are în vedere cunoașterea unui foarte mare număr de variante și subvariante, ci, în primul rând, înțelegerea superioară a pozițiilor rezultate din deschiderile propriului repertoriu, singura armă care permite adaptarea mai rapidă, mai exactă și mai logică la circumstanțele create de o idee nouă cu care suntem confruntați.

Să exemplificăm urmărind partida jucată la Tilburg, în anul 1989, între S. Agdestein, cu piesele albe și V. Korcinoi:

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. Cf3, Ng7 5. e3, o-o 6. Ne2, e6 7. o-o, c6 8. cd5, ed5 9. b4, Te8 10.Nb2!?

Obișnuit în această poziție albul își dezvoltă nebunul la a3 (după a2-a4), urmând ca în continuare,

prin b4-b5, "atacul minorității" să se producă simultan cu deschiderea diagonalei a3-f8 pentru nebun.

Mutarea lui Agdestein stă la baza unui nou plan de joc, conform căruia, cu prețul unei poziții pasive a nebunului la b2 cu caracter temporar, acesta nu mai blochează coloana turnului din a1 și albul, în acest nou context, poate ataca pe flancul damei prin a2-a4, b4-b5, a4-a5 etc.

10... b6 11. a4, Cbd7 12. b5, c5 13. a5!? (vezi diagrama nr.39)

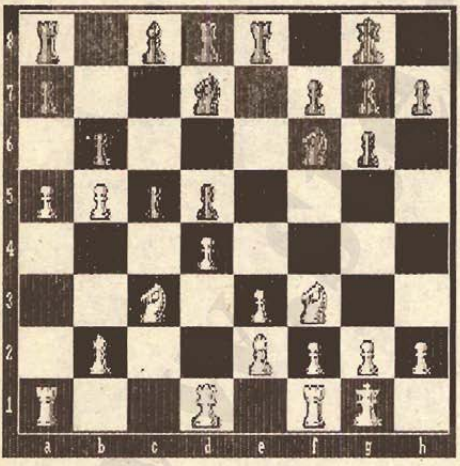


DIAGRAMA NR. 39

Aceasta este poziția avută în vedere de către alb, care acum dispune de o amenințare puternică cu caracter pozițional 14. a6!, legată de plasarea calului la

e5, prin care se subminează colaborarea pieselor de pe flancul damei, inclusiv apărarea propriilor slăbiciuni (câmpuri, pioni).

Poziția este foarte grea pentru negru, acesta trebuie să găsească o cale prin care să-şi termine dezvoltarea, dar nu în orice condiții, ci conservând în acelaşi timp propriile sale idei de joc.

O mutarea pripită " din mână" ar putea avea efecte negative imediate, ca spre exemplu: 13... c4? 14. Ce5, Ce5 15. de5, Te5 16. ab6, Db6 17. Ca4, Dc7 18. Ne5, De5 19. Cb6 etc.

Perfect cunoscător al ideilor deschiderii jucate şi desigur cu prețul unui efort de concentrare inevitabil în asemenea situații, Korcinoi găseşte probabil singura cale care îndeplineşte toate cerințele poziției sale:

13... ba5! 14. Da4, Nb7 15. Da5, Db6!

Negrul şi-a încheiat cu bine dezvoltarea, iar albul, pentru a putea continua acțiunile sale pe flancul damei, trebuie să plece cu dama de pe câmpul a5.

16. Da2, c4 17. Tfb1, a5 (vezi diagrama nr. 40)

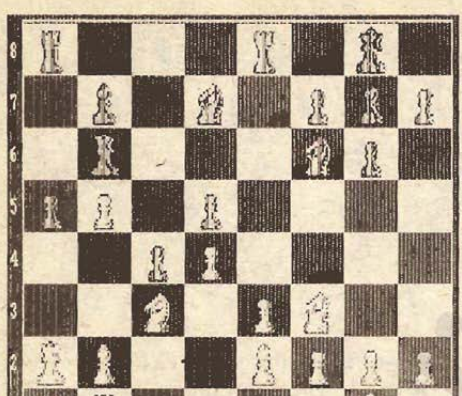


DIAGRAMA NR. 40

Poziția s-a echilibrat iar Korcinoi, ieşind din presiunea psihologică şi efortul de concentrare la care a fost supus, va juca în continuare cu aplomb reuşind, şi datorită unor inexactități ale adversarului, să obțină avantaj:

18. Na3?! Ce4 19. Ce4, Te4 20. Cd2, Te6 21. Nf3, h5 22. Nb2, Nf6 23. Nc3, Nd8 24. Cf1, f5 25. Dc2, h4 26. Ta4, Cf6 27. g3, Ce4.

Negrul are o poziție mai bună şi un plan de joc simplu, constând din schimbul la g3, urmat de g6-g5, cu atac pe flancul regelui.

Din acest moment însă, desfăşurarea partidei, câştigată de Korčinoi la mutarea 55, va fi grevată de

criza de timp, conținând o serie de erori și nu mai prezintă interes pentru subiectul care ne preocupă.

Buna cunoaștere și stăpânire a poziției din deschiderea aleasă l-au ajutat pe Korcinoi să găsească jocul cel mai corect față de ideea nouă încercată de Agdestein.

b. Cunoașterea cât mai detaliată a repertoriului de deschideri a adversarului:

Numai în acest fel este posibilă prepararea anticipată a unor riposte corecte, deplasarea de pe un teren preferat de adversar, în care surprizele potențiale sunt mai plauzibile sau, în sfârșit, chiar prepararea unui antidot corespunzător.

Exemplul următor, în care într-o Apărare Spaniolă, N. Short, cu piesele albe, l-a întâlnit pe R. Hübner, în turneul de la Manilla din anul 1990, este credem nu numai deosebit de sugestiv, dar în același timp și foarte complet pentru ceea ce reprezintă o bună pregătire la adversar:

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. o-o, Ne7 6. De2

Cunoscând că Hübner este un mare specialist al Gambitului Marshall (6. Te1, b5 7. Nb3, o-o 8. c3, d5) Short, prin calea aleasă, își propune din start să evite lupta într-un domeniu în care adversarul său poate furniza oricând o surpriză teoretică.

Este, după cum se va vedea, doar prima etapă a unei evidente și subtile pregătiri la adversar efectuate de N. Short.

6... b5 7. Nb3, o-o 8. c3, d5.

Hübner se dovedeşte credincios preferinţei sale, oferind acelaşi gambit, de această dată sub forma Gambitului Schlechter (De2 în loc de Te1), dar Short este pregătit şi decis să evite şi această nouă formulă.

9. d3, Nb7 10. Te1, Te8 11. Cbd2, Nf8 12. a3! (vezi diagrama nr. 41)

DIAGRAMA NR. 41

Treptat, Short şi-a atras adversarul către poziţia dorită şi iată momentul aplicării ideii sale noi, pe cât de simplă pe atât de puternică, rodul muncii sale de concepţie şi de analiză prealabile.

O simplă privire asupra tablei lasă să se vadă intenţia albului de a păstra nebunul care obişnuit se

retrage la c2, pe diagonala a2-g8, presând asupra punctului f7.

Dar "modestia" acestei idei este numai aparentă, iar dacă Hübner ar fi sesizat pericolul, ar fi jucat probabil mai circumspect, de exemplu 12... h6.

El se decide însă asupra modalității obișnuite de joc pe flancul damei (Cc6-a5 și c7-c5):

12... Ca5 13. Na2! c5 14. b4, Cc6?! 15. ed5, Cd5 16. Ce4, cb4 17. Cfg5!

Brusc, amenințările albului (18. Dh5) au căpătat un caracter decisiv și este îndoielnic dacă negrul mai dispune de resurse suficiente pentru apărarea poziției sale.

A urmat:

17... h6 18. Df3! hg5 19. Cg5, Df6 20. Dd5, Cd8 21. Dd7, Nc6 22. Dh3, Nc5 23. d4! b3 24. Nb3, Nb6 25. Dh7+ Rf8 26. Ta2, Nd7 27. Tae2, Nf5 28. Te5, Te5 29. Te5, Nh7 30. Ch7, Rg8 31. Cf6, gf6 32. Te8+ Rg7 33. h4, Tc8 34. Nd2, Na5 35. g4, Nc3 36. Td8, Td8 37. Nc3, Tc8 38. Nd2, Td8 39. d5, Ta8 40. Na5, Rf8 41. d6 și negrul a cedat!

X

X X

Pregătirea la adversar, atunci când preferințele sale în deschidere sunt bine cunoscute, vizează uneori aspecte de mare finețe și subtilitate.

Exemplul care urmează este menit să atragă atenția asupra seriozității și minuțiozității cu care se

tratează problema pregătirii teoretice la adversar, la un nivel superior.

În turneul de la Reggio Emilia din anul 1990 s-a disputat partida dintre marele maestru maghiar Z. Ribli, cu piesele albe şi bulgarul K. Gheorghiev.

Cum rezultă din propriul comentariu asupra acestei partide, în procesul de pregătire, Ribli a întrevăzut posibilitatea de a transpune jocul dintr-o anumită variantă a deschiderii "Engleză" într-o anumită formă a variantei Scheweningen din "Apărarea Siciliană" cu culori inversate, pe care ştia că nu o agrează Gheorghiev şi pe care o aprecia în favoarea sa.

Este foarte interesant de urmărit felul în care această tentativă a sa a fost încununată de succes:

1. c4, e5 2. Cc3, Cf6 3. Cf3, Cc6 4. d3, d5.

Prima etapă a tentativei lui Ribli a reuşit, întrucât după 4... d5 se joacă efectiv "Apărarea Siciliană" cu culori inversate, în acest caz deci cu un timp în plus pentru alb.

5. cd5, Cd5 6. e3, Ne7 7. Ne2, Ne6 8. o-o, o-o 9. Dc2 (vezi diagrama nr. 42).

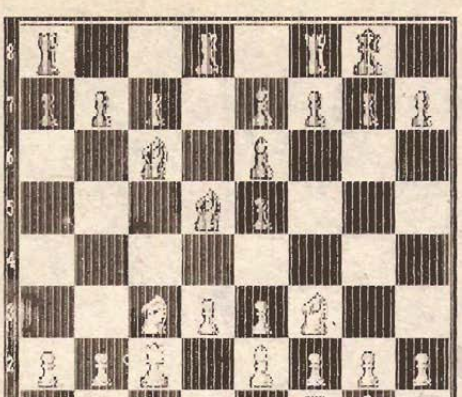


DIAGRAMA NR. 42

Poziția este clară, se joacă exact varianta Scheweningen din "Apărarea Siciliană" cu culorile inversate, iar în comentariul său Ribli afirmă: "Cunoşteam că Gheorghiev cu piesele albe împotriva variantei Scheweningen nu joacă varianta cu Ne2 ceea ce a avut importanță asupra alegerii mele şi a modului în care am evaluat poziția".

9... Dd7

Se confirmă nestăpânirea de către Gheorghiev a acestei variante (mai bine 9... Rh8), ceea ce îl va determina pe Ribli să-l atragă şi mai departe pe drumuri bătute pentru un cunoscător, dar pline de pericole pentru un inocent!

10. Td1, f5 11. a3, a5 12. Tb1, Nf6 13. Ce4! (vezi diagrama nr. 43)

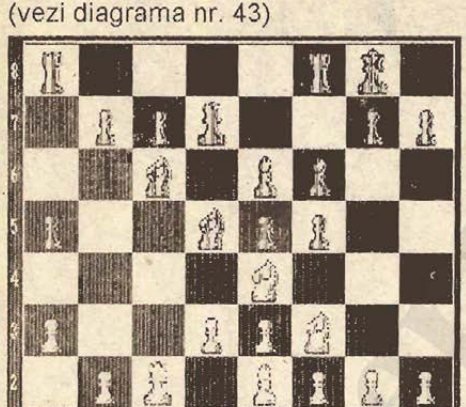


DIAGRAMA NR. 43

Ribli a obținut chiar mai mult decât a sperat. El şi-a adus adversarul într-o poziție bine cunoscută (cu culorile inversate) din partida Ghller-Ianza, Soci 1976: 1. e4, c5 2. Cf3, e6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3, d6 6. Ne2, Ne7 7. o-o, o-o 8. f4, Cc6 9. Rh1, Dc7 10. Ne3, a6 11. a4, Td8 12. Nf3, Ce5! în care negrul a obținut avantaj.

Nu este de mirare că Gheorghiev nu a găsit în continuare cea mai bună cale de joc, nerezistând tentației de a rezolva problemele poziției pe o cale combinativă.

13... fe4 14. de4, Cdb4?!

Alternativa ar fi fost: 14... Cde3 15.Ne3, Df7 16. Dc5! cu probleme poziționale foarte grele pentru negru;

15. ab4, Cb4 16. Td7, Cc2 17. Tc7, Tfc8 18. Tc8, Tc8 19. Nd2, Cb4 20. Tc1, Tc1 21. Nc1, Rf7 22. Nd2, Re7 23.Nb4, ab4 24. Cd2, Rd6 25. Nc4! și după o luptă lungă, albul și-a valorificat pionul în plus.

3. Orientări greșite în pregătirea teoretică "la adversar"

Ne vom referi la câteva cazuri mai frecvente.

Există maeștri de șah, altfel foarte buni, dominați atât de intens de obsesia unui rezultat nefavorabil, încât preocuparea lor principală în alegerea unei variante de deschidere este reducerea la minimum a riscurilor.

Ei nu caută variante care să le ofere lor cât mai mari șanse de joc la victorie, ci pe acelea care să ofere adversarului șanse cât mai reduse.

Mai ales dacă adversarul este cunoscut pentru stilul său întreprinzător, agresiv și combinativ, tendința de a calma jocul din start prin alegerea unor variante restrictive, chiar simplificatoare, capătă accente excesive de antijoc.

În afara unor cazuri de excepție (de exemplu când se vizează în mod expres remiza pentru obținerea unui anumit rezultat sportiv) asemenea manieră trădează tare psihice, în speță sentimentul de teamă care nu are nimic comun cu aspirația la performanța deosebită în domeniul șahului.

De altfel, de cele mai multe ori rezultatul unei atitudini de acest fel nu este cel scontat.

În sfârşit, mulţi maeştri manifestă tendinţa de a căuta neapărat o variantă "de atac" sau o variantă "de apărare" în funcţie de repertoriul şi stilul adversarului sau de miza partidei.

Victoria nu se obţine neapărat prin "atac" şi nici remiza prin "apărare"!

Este de la sine înţeles că variantele alese trebuie să fie în primul rând corecte, bine analizate şi să conducă la un joc normal cu şanse şi perspective de câştig în jocul de mijloc care urmează.

X

X X

Se pot desprinde în sinteză următoarele concluzii:

1. pregătirea teoretică la adversar nu se face în timpul competiţiei, ci înaintea acesteia;

2. baza pregătirii teoretice la adversar o constituie buna pregătire a repertoriului personal de deschideri stabilit pentru competiţia respectivă;

3. cunoaşterea adversarului, a deschiderilor pe care le practică, a preferinţelor sale teoretice, tehnice sau stilistice reprezintă o condiţie iniţială elementară pentru pregătirea teoretică la adversar;

4. ideile pentru surprinderea adversarului ca şi cele pentru amortizarea unor eventuale surprize din partea adversarului, trebuie căutate în domeniul interferenţei propriului repertoriu de deschideri, cu cel al adversarului.

CAPITOLUL VII.
CERCETAREA, COMPONENTA ESENȚIALĂ A PERFECȚIONĂRII MAESTRULUI DE ȘAH

Una din cerințele majore care trebuie să facă parte din preocupările curente ale unui jucător de performanță în procesul său de pregătire este descoperirea și aprofundarea unor idei noi, originale în variantele de deschidere pe care le practică.

În condițiile actuale în care cantitatea de informație în teoria deschiderilor este uriașă și în continuă evoluție, devine de neconceput prezentarea ambițioasă la o competiție importantă, fără a dispune de unele idei personale valoroase în diferite variante ale repertoriului personal de deschideri.

Această latură a pregătirii se constituie prin ea însăși ca o activitate de cercetare în domeniul șahului.

Cercetarea în sine este un proces deosebit de complex, constând în căutarea de cunoștințe noi asupra unui anumit fenomen.

Complexitatea cercetării derivă din componentele sale numeroase și variate: informarea, studiul, ipotezele, imaginația, intenția, rațiunea, observația, întâmplarea, șansa etc. Se observă imediat că toate aceste componente sunt valabile și pentru cercetarea șahistă.

Dacă cercetarea în sine este o activitate care poate fi învățată, deci pentru care se pot elabora metode specifice de lucru, problema importantă constă în stabilirea obiectului cercetării.

Ori, obiectul cercetării şahiste este întotdeauna o IDEE NOUĂ, care se poate referi la o mutare nouă sau la un plan nou de joc, într-o variantă sau alta de deschidere.

Bine-bine, se vor întreba pe bună dreptate cititorii, dar de unde să luăm aceste idei noi?

Ideile noi nu pot fi născocite în mod deliberat! Nimeni nu se aşează la tabla de şah spunându-şi: "astăzi voi găsi o idee nouă în varianta Sämisch din Nimzoindiana!?"

Nu există idei noi apărute din neant!

Să încercăm o pătrundere măcar cu un pas în acest domeniu fascinant.

Ceea ce dă viață ideilor este imaginația, iar varietatea şi calitatea sugestiilor care apar în mod aproape automat, depind direct de măsura în care este pregătită mintea în domeniul respectiv, prin experiența acumulată anterior.

Chiar şi atunci când o idee nouă apare spontan, în urma unor observații întâmplătoare, ea nu trebuie considerată ca o descoperire norocoasă.

Să ne amintim de celebra afirmație a lui Pasteur: "în domeniul observației, şansa favorizează numai o minte pregătită!".

Cum orice idee nouă reprezintă o creație a descoperitorului, ne-am apropiat de un fenomen esențial

al subiectului care ne preocupă, respectiv de CREATIVITATEA ÎN ŞAH!

Conceptul de creativitate în general, deci şi în arta şahistă în particular, semnifică sesizarea interdependenţelor existente între diferiţi factori sau fenomene (figuri, mutări, idei, planuri de joc etc.) şi stabilirea unor legături noi între aceşti factori, crearea unui ansamblu nou, mai util şi mai valoros.

Din această definire simplificată a conceptului de creativitate se desprinde ideea că, pentru a putea fi creator în şah, este necesară o anumită capacitate creatoare individuală, este necesar deci, de a dispune de un anumit potenţial creator individual, calitate naturală sau formată prin muncă.

În esenţă, după A. Guilford (S.U.A.) capacitatea creatoare, are următoarele componente: mobilitatea intelectuală, flexibilitatea gândirii, originalitatea, imaginaţia şi capacitatea de combinare.

Fiecare din aceste componente se manifestă (sau nu) în mod specific în cadrul procesului de creaţie, eficienţa procesului depinzând nemijlocit de dotarea individului respectiv.

Să admitem că un maestru de şah este dotat cu suficient potenţial creator şi că, în diferite domenii ale teoriei deschiderilor, este foarte documentat, la curent cu toate noutăţile şi că dispune de suficientă punere în practică a variantelor de deschidere.

Mintea lui este pregătită prin acumularea de cunoştinţe, iar potenţialului său creator nu-i lipseşte decât scânteia care să-i aprindă imaginaţia şi să pornească la activitatea de cercetare propriu-zisă.

Numai "să-i vină ideea" care mocneşte pe undeva!

Instinctiv el se va îndrepta către acele domenii în care se simte nemulţumit într-o deschidere sau o variantă, în care a investit multă muncă, dar, în care, există o linie de joc sau o mutare a adversarului care îi taie elanul, îl determină uneori chiar să renunţe la varianta respectivă.

El va pune mereu şi mereu pe tablă poziţia respectivă, căutând planuri şi mutări noi, noi relaţii între piese, până când, deodată, va identifica filonul unor noi idei pentru tratarea poziţiei.

Din acel moment el porneşte la o muncă asiduă de materializare a acestei noi idei, subordonându-i-se în totalitate.

Ajunşi în acest stadiu, mulţi maeştri tratează problema simplist, punându-se respectiva poziţie în faţă şi analizând-o ore şi zile în şir, astfel că adesea, rezultatele sunt neconcludente, confuze, dacă nu chiar eronate.

Încercând o ordonare a activităţilor presupuse de cercetarea şahistă, menite să pună efectiv în valoare o idee nouă, rezultă următoarele trei etape distincte:

A) PREGĂTIREA cercetării, constând în colectarea informaţiilor asupra domeniului respectiv şi sistematizarea acestora;

B) MEDITAREA

Iniţierea procesului de cercetare, abordând problema din toate direcţiile posibile.

Este etapa cristalizării posibilităţilor, în care trebuie lăsat să curgă liber fluxul gândurilor, o etapă în

care individul "se joacă" cu ideile, încercând diverse presupuneri;

C) CERCETAREA propriu-zisă, cuprinzând o muncă laborioasă de analiză a tuturor mutărilor şi variantelor posibile şi în cele din urmă de sinteză, care finalizează întregul proces.

X

X X

În mod normal, orice tratare a unei teme privind procesul de perfecţionare a măiestriei şahiste trebuie să beneficieze de suportul unor exemplificări concrete cât mai convingătoare.

Dar, cum bine ştie orice maestru de şah, tocmai această latură a pregătirii, de cercetare, de căutare a unor noi idei în deschideri are un caracter închis. Nimeni nu o dezvăluie, pentru că nici o armată nu-şi dezvăluie înainte de luptă, armele secrete de care dispune.

Şi totuşi, o întâmplare fericită face ca acest material să dispună şi de un exemplu concret.

În anul 1973, maeştri Th. Ghiţescu şi P. Joiţa au publicat în "Revista Română de Şah", un articol cuprinzând tocmai procesul de elaborare a unei asemenea "investiţii teoretice" în "Deschiderea Engleză".

Despre ce este vorba?

În acea perioadă, din arsenalul de joc al maestrului Th. Ghiţescu făcea parte şi varianta: 1. c4, e5 2. Cc3, Cf6 3. Cf3, Cc6 4. g3, Nb4 5. Cd5, e4 6. Ch4, în care, trecând peste numeroase observaţii şi consideraţii,

tocmai se găsise o întărire a jocului pentru negru, astfel că după 6...Nc5 7. Ng2, d6 (vezi diagrama nr. 44)

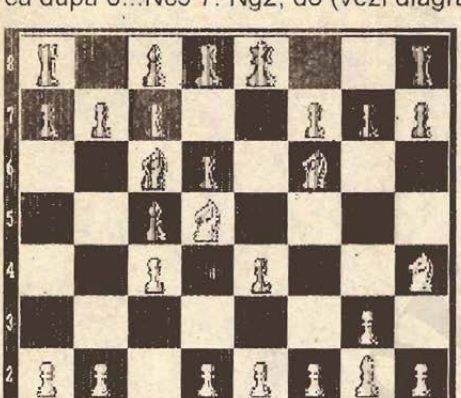


DIAGRAMA NR. 44

se părea că datorită expunerii calului alb de la h4 (g7-g5) resursele albului sunt epuizate şi trebuie pur şi simplu renunţat la a mai juca această variantă.

Două partide păreau a pune punct oricărui comentariu:

1) Timman - Bisguier, Malaga 1971: 8. d3, ed3 9. Dd3, Ce5 10. Dc2, c6 11. Cf6, Df6 12. o-o, Ne6 13. b3, Cc4, cu avantaj pentru negru;

2) F. Gheorghiu - P. Joiţa, Bucureşti 1972: 7.d3 (în loc de 7.Ng2) Cd5 8. cd5, Df6 9. e3, g5! 10. dc6, gh4 11. cb7, Nb7 12. d4, Nd6, cu avantaj pentru negru.

Perseverând în efortul de a identifica totuşi o cale de joc bună pentru alb, după o muncă asiduă de cercetare şahistă, mergând până în finalurile variantelor posibile, Th. Ghiţescu şi P. Joiţa reuşesc în cele din urmă să găsească un rafinat sacrificiu de figură cu caracter poziţional, care repune pe picioare întreaga variantă.

Planul de joc (vezi diagrama nr. 44) se iniţiază prin mutarea 8.o-o! după care, din amplele analize prezentate care reflectă desigur numai parţial munca prestată, redăm doar variantele principale, în care, negrul, acceptă sau refuză sacrificiul de figură:

A)8...g5 9. d4! Cd5 10. dc5, Cdb4 11. a3, Ca6 12. b4, Cab8 13. ed6, cd6 14. Nb2, Tg8 15. Dc2, f5 16. Cf5, Nf5 17. Ne4, Ne4 18. De4, De7 19. Dd5, Tg6 20. f4, gf4 21. Tf4, Cd7 22. Te4, C7e5 23. b5, Cd8 24. c5! C8f7 25. cd6, Td6 26. Db3 cu avantaj pentru alb!;

B) 8...Ne6 9. Cc3, Nc4 10. Ce4, Ce4 11. Ne4, Ne6 12. Ng2, o-o 13. e3! d5 14. d4, Ne7 15. Cf3 cu avantaj pentru alb!

Desigur că aceste variante de sinteză nu evidenţiază întreaga strădanie, analizele, bucuriile sau nemulţumirile de pe parcursul procesului de creaţie.

Dar ele există şi fac parte integrantă din satisfacţia finală a realizării obiectivului propus. De altfel, Th. Ghiţescu a avut prilejul de a culege roadele acestor eforturi în partidele practice care au urmat.

Un exemplu concludent este partida jucată de Ghiţescu cu piesele albe împotriva lui M. Ghindă în Campionatul României din anul 1972, în care după:

1. c4, e5 2. Cc3, Cc6 3. Cf3, Cf6 4. g3, Nb4 5. Cd5, e4 6. Ch4, Nc5 7. Ng2, d6 8. o-o! g5 9. d4, Cd5 10. dc5, Cb4 11. a3, Ca6 12. b4 până aici totul conform analizei (vezi diagrama nr.45), M. Ghindă a jucat greşit 12. Ccb8? A urmat: 13. Dd4, o-o 14. Cf5! Nf5 15. Nb2, f6 16. Dd5+ Rf7 17. Df5, Cc6 18. Ne4, Ce7 19. De6 şi negrul a cedat!

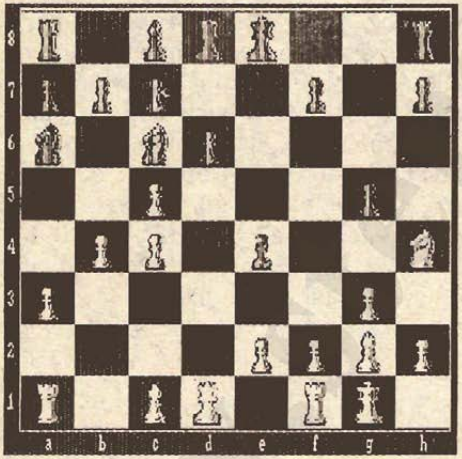


DIAGRAMA NR.45

Desigur că nu vom prezenta în continuare exemple de inovaţii teoretice în deschideri. Importanţa şi efectele acestora au fost prezentate pe larg în capitolul anterior al acestei lucrări.

Ceea ce ne preocupă de această dată nu este inovaţia propriu-zisă, ci însăşi procesul ei de creaţie.

Tehnologia pe care am sugerat-o în paginile anterioare îşi are logica ei, dar un maestru de şah poate descoperi idei sau mutări noi în diferite variante de deschideri, pe cu totul alte căi.

Este uneori suficient ca o poziţie să atragă prin simpla ei construcţie, pentru ca prin analize să se declanşeze resorturile inspiraţiei în afara oricărui interes personal pentru varianta de deschidere din care a survenit.

Cum exemple care să ilustreze concret geneza şi prelucrarea unei idei noi sunt pe bună dreptate aproape imposibil de identificat, autorul rândurilor de faţă a considerat util să profite de împrejurarea prin care a avut o asemenea idee, pentru a o prelucra şi prezenta în cele ce urmează.

Chiar dacă până la apariţia lucrării de faţă ideea prezentată îşi va pierde actualitatea şi chiar valoarea, exemplul în sine rămâne credem util scopului urmărit.

În numărul 1-2/1992 al revistei "32/64" într-un articol deosebit de interesant intitulat "Adevărul despre o celebră inovaţie!", plecând de la partida Fischer-Petrosian, jucată într-un meci al candidaţilor din anul 1972, este prezentată inovaţia teoretică deosebit de puternică a maestrului basarabean V. A. Cebanenko, în următoarea variantă din Apărarea Siciliană (B.33): 1. e4, c5 2. Cf3, Cc6 3. d4, cd4 4. Cd4, e6 5. Cb5, d6 6. Nf4, e5 7. Ne3, Cf6 8. Ng5, Ne6 9.C1c3, a6 10. Nf6, gf6 11. Ca3, d5! 12. ed5, Na3 13. ba3, Da5 14. Dd2, o-o-o 15. Nc4, Thg8! (vezi diagrama nr. 46).

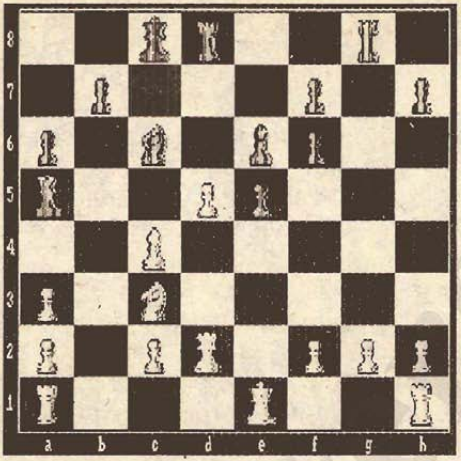


DIAGRAMA NR. 46

Aceasta este inovația lui Cebanenko şi se pare că într-adevăr, la cea mai bună continuare a albului: 16. Tad1, mutare jucată efectiv de Fischer împotriva lui Petrosian, prin 16...Tg2! negrul obține avantaj decisiv.

Deşi nu sunt nici "jucător de 1.e4" şi nici, cu negrul " un simpatizant al respectivei variante din Apărarea Siciliană", am fost pur şi simplu şocat de rapiditatea cu care negrul obține avantaj câştigător după 15...Thg8!

Incitat de această situație, mi-am pus întrebarea dacă nu este posibil fie să se împiedice mutarea 15...Thg8, fie să se atenueze efectele acesteia.

Așa a apărut ideea de a juca mai întâi 15.Tad1 (în loc de 15. Nc4) după care, se pare că jocul se relanseáză.

Să privim deci diagrama poziției după 15. Tad1 (vezi diagrama nr. 47).

DIAGRAMA NR. 47

Pornind de la această poziție, variantele care se prezintă în continuare cuprind numai o esență a analizelor disponibile, dar credem că atestă viabilitatea poziției albului, în condițiile unui joc care se cere a fi de ambele părți, în același timp, subtil și exact.

A) 15...Thg8 16. Nd3! Nd5 (forțat) 17. Cd5. Td5 (sau 17...Dd5? 18. Nf5+ sau 17...Dd2? 18. Td2. Td5 19. Nf5+) 18. Da5, Ta5 19. Nh7. Tg2 20. h4!

Pionul liber susținut de turn și nebun asigură albului un joc promițător, atestat și de următoarele variante:

a) 20...Ta3 21. Nf5+, Rb8 22. h5, Ta2 (la 22...Cd4 sau 22...Ce7 23. h6!) 23. h6, Tg8 24. h7, Th8 25. Tg1, Ce7 26. Tg8+

b) 20...Ce7 21. Né4 urmat de 22. Nb7+

c) 20...Cd4 21. c3, Ce6 22. h5+

d) 20...Tg7 21. Nf5+, Rb8 22. h5, Ce7 23. Td8+, Ra7 24. h7+

B) 15...Cd4 16. de6! Cf3+ (16...Cb5? 17. Cd5) 17. gf3, Td2 18. Rd2, Rb8 19. Tb1, Tc8 20. Tb3+

C)15...Nf5 16. Nd3+

D) 15...Da3? 16. Nd3, 1-o

E) 15...Rb8!! 16. Nc4

Mutarea 15...Rb8! prin care regele negru fuge de șahurile pe f5 și eliberează coloana "C" este foarte tare, dar principial vorbind albul a obținut poziția din partida Fischer - Petrosian, în care, în loc de 15...Thg8, negrul a jucat 15...Rb8.

După 16.Nc4, datorită multitudinii posibilităților, este necesară o nouă diagramă (vezi diagrama nr. 48).

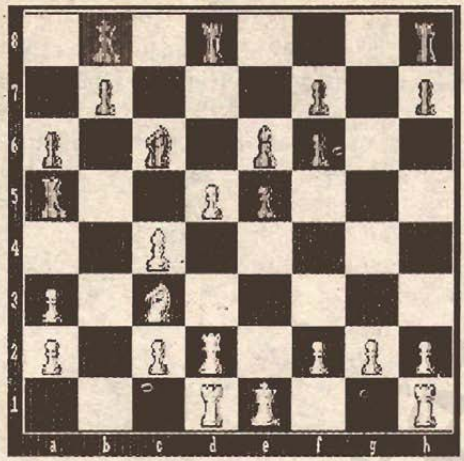


DIAGRAMA NR.48

a)16...Cd4 17. de6! Cf3+ 18. gf3, Td2 19. Rd2, Td8+ (sau 19...Tc8 20. ef7! Dc5 21. Nb3, Dc3 22. Re2 sau 19...fe6 20. Ne6, Td8+ 21. Re2) 20. Re2, Td1 21. Cd1+

b)16...Dc5 17. Nb3, Cd4 18. Ce4, Cb3 (sau 18...Dad. lib. 19. fe6, Cf3 20. gf3, Td2 21. Td2+) 19. Cc5, Cd2 20. de6, Cc4 21. Td8, Td8 22. ef7+

c)16...Thg8 17. Ce4

1)17...Da4 18. Dc3+

2)17...Db6 18. Dc3+

3)17...Da3! 18. Dc3, Dc3 (sau 18...Cd4 19. Da3, Cc2+ 20. Re2, Ca3 21. de6, Cc4 22. e7!+) 19. Cc3, Ca5 20. de6, Td1 21. Rd1, Cc4 22. ef7, Tf8 23. Re2, Tf7 24.Cd5.

4)17...Dd2 18. Td2, Nf5 (sau 18...Ca5 19. de6, Cc4 20. ef7, Tgf8 21. Td8, Td8 22. Cf6+) 19. Cg3, Ca5 (sau 19...Ce7 20. d6 sau 19...Cd4 20. Td4) 20. Nb3, Ng6 21. h4+

Fără îndoială, că variantele prezentate conțin o idee nouă, dar nu au nici pe departe pretenția de a fi epuizat subiectul.

Dimpotrivă, aceste variante se constituie într-o invitație adresată cititorilor și în primul rând celor interesați și preocupați de această formă a Apărării Siciliene pentru a aprofunda și eventual folosi acest drum nou, caz în care strădaniile și buna intenție a autorului acestor rânduri își vor găsi o satisfacție deplină.

Sperăm mai ales, ca exemplul de mai sus să-și fi atins scopul, sugerând suficient de clar circuitul parcurs de la apariție până la concretizarea unei idei noi în deschidere.

Drumul ascensional al unui tânăr maestru de șah implică multă muncă.

Din această muncă, preocuparea de a căuta în permanență NOUL, prin cercetări proprii asupra deschiderilor, nu trebuie în nici un caz să lipsească.

Roadele acestei munci vor fi întotdeauna evidente și mai ales concrete.

CAPITOLUL VIII.
PARTIDE ÎNTRERUPTE

Partidele întrerupte sunt un rău inevitabil - vor spune unii, în timp ce alții vor considera întreruperea partidei ca gongul salvator pentru un boxeur aflat în corzi.

Dar, indiferent de interpretare, "întreruperile" reprezintă o realitate cu efecte directe asupra evoluției normale a partidei de şah, vizând chiar rezultatul acestora.

De ce?

Mai întâi pentru că este întreruptă brusc desfăşurarea normală a partidei. întrecerea directă dintre cei doi adversari în înțelesul plenar al acesteia, tehnic şi psihologic, singura care ar trebui să stabilească rezultatul final REAL, în condițiile date.

Un jucător aflat într-o poziție mai slabă după epuizarea mutărilor regulamentare de joc, preferă bineînțeles "să mai joace" şi este încântat dacă adversarul său, furat de partidă continuă să mute tocmai deoarece astfel se păstrează partida într-o condiție de normalitate şi îi oferă şanse mai mari decât după analiză când adversarul său va fi perfect pregătit să-şi realizeze avantajul.

Să argumentăm concret.

Poziția din diagrama nr. 49 a survenit în partida dintre V. Savon cu piesele albe şi R. Vagonian, în turneul de la Vilnius din anul 1968, după a 41-a mutare a albului şi 5 ore de joc.

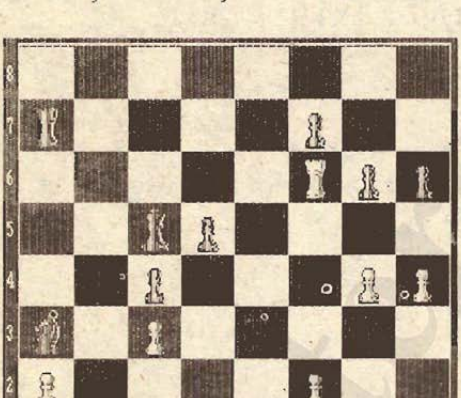


DIAGRAMA NR. 49

Negrul are un avantaj poziţional clar, concretizat prin posibilităţile sale vizibile de pe flancul damei.

El ar fi putut deci să întrerupă partida, să dea în plic mutarea sa următoare, după care, în linişte, acasă, să găsească cea mai simplă şi mai clară cale de câştig.

Desigur că pentru Savon era preferabil ca partida "să se joace" în continuare, dar nu-şi făcea mari iluzii asupra acestei eventualităţi.

Şi iată că, spre surprinderea, dar şi satisfacţia sa, Vagonian, în loc "să ceară plicul", furat de poziţie a continuat să joace şl... să vedem ce a urmat:

41... Cb6 42. h5, gh5?

Fără nici o îndoială că întrerupând partida, Vagonian ar fi găsit continuarea: 42...Ta3 43. hg6, fg6 44. Tg6, Cc3 după care pionii negri centrali ar fi decis soarta partidei!

Acum însă, albul obţine imediat un pion liber şi egalează şansele:

43. gh5, Ta2 44. Th6, Tc2??

O greşeală nu vine niciodată singură! Dându-şi seama că a greşit, negrul nu mai aprofundează suficient poziţia, este cuprins de nervozitate, se pripeşte şi gafează.

Cu obiectivitate ar fi trebuit să joace 44...d4, acceptând că a pierdut avantajul, dar a salvat... remiza!

45. Th8! şi negrul a cedat, întrucât pionul "h" al albului nu mai poate fi oprit.

Aproape că nu există maestru de şah care să nu fi trecut prin situaţii similare.

Asemenea experienţe creează în timp o anumită "tehnică a întreruperii", elemente tehnice şi psihologice concurând la alegerea momentului cel mai propice pentru întreruperea partidei, în funcţie de caracterul poziţiei, timpul de gândire disponibil, miza partidei etc.

Ba, chiar nu arareori, în poziţii complicate mutarea din plic este tratată la modul speculativ pe considerentul că cel care a efectuat mutarea "secretă" va avea de analizat o singură variantă principală, în timp ce adversarul său va fi nevoit să analizeze mai multe, ceea

ce poate fi în detrimentul aprofundării şi în final a calităţii analizei respective.

De altfel, în ultimă analiză, însăşi noţiunea de "mutare secretă" contravine spiritului deschis şi sportiv al luptei şahiste.

Dar, nu este nimic de făcut, o partidă de şah nu se poate prelungi la infinit şi astfel "partida întreruptă" devine vrând-nevrând, o preocupare a pregătirii jucătorului de competiţie.

X

X X

O partidă întreruptă îşi are viaţa ei, trăirile ei, am putea afirma fără să greşim, omenescul ei.

Elementele ei psihologice specifice conduc la decizii care nu se produc pe durata partidei până la întrerupere.

Iată un exemplu capabil să exprime cu mai multă claritate cele afirmate.

În cadrul "Spartachiadei" fostei URSS din anul 1975, în meciul Armenia - Moscova, s-au întâlnit V. Saharian cu piesele albe şi M. Dvoreţki, întrerupând în poziţia din diagrama nr. 50.

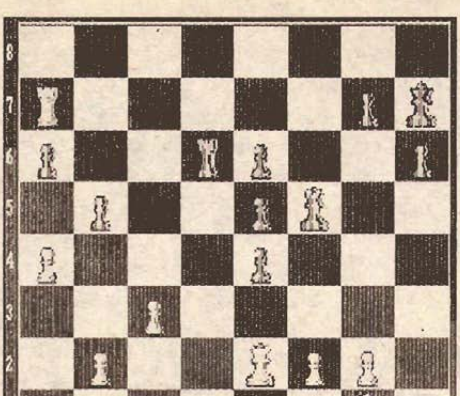


DIAGRAMA NR. 50

Albul a dat în plic mutarea evidentă: 1. ab5.

Dacă partida ar fi continuat "la tablă" ar fi urmat cu siguranță: 1...ab5 2. Ta1, Td3! 3. Te1, e3 4. fe3, e4 cu şanse de câştig pentru negru, dar şi cu resurse serioase de apărare a poziției de către alb.

Urmare analizelor efectuate, negrul a jucat însă: 1...e3!?

Iată cum comentează însuşi Dvoreţki această decizie: "În mod absolut ,obiectiv această mutare este mai slabă decât 1...ab5, dar, în condițiile întreruperii partidei, oferă şanse de câştig mai mari, întrucât pe deoparte era posibil să fi scăpat atenției partenerului meu şi în orice caz, pe de altă parte, îl determină să analizeze două variante principale, iar eu numai una".

Un asemenea raționament nu este viabil decât în cazul unei partide întrerupte, deci având în spate o analiză temeinică a posibilităților.

2. De3

Saharian s-a gândit la această mutare 20 de minute, ceea ce denotă că el a fost surprins de prima mutare a negrului.

Acesta capătă un ascendent moral puternic bazat pe convingerea că adversarul său va găsi cu greu continuările subtile pe care el le avea deja analizate.

2...Td1+ 3. Rh2, ab5 4. Tb7?

Ar fi fost dificil pentru alb să găsească la tablă, pas cu pas, cele mai bune continuări.

Acum ar fi fost greşit 4. f3? Tb1! 5. b4, Dh5+ 6. Rg3, Dg6+ 7. Rh2, Tb2, dar era în schimb foarte tare4. Dg3! Dh5+ 5. Dh3, Dh3 6. Rh3, Td2 7. Te7, Tf2 8. Te6, Tb2 9. Te5, Rg6, cu şanse de remiză pentru alb.

4...Td3! 5. De2, Df4+ 6. g3, Td2 7. gf , Te2 8. Tb5, ef! 9. Rg2, g5 10. Rf3, Te1 11. b4, Rg6 12. Tb8, e5 13. b5, e4+ 14. Rg2, f3+ 15. Rh2, Tf1 16. Rg3, Tg1+ 17. Rh2, Tg2+ 18. Rh3, Rh5 şi albul a cedat!

X

X X

Rezultatul partidelor întrerupte, depinde, evident, într-o mare măsură de calitatea analizelor efectuate "acasă", analize la care de multe ori participă şi alte "minți" în afara acelora aflate în confruntare directă.

Partida capătă astfel un caracter colectiv şi nu mai exprimă, nici prin conţinut şi nici prin rezultat, diferenţa de valoare dintre cei doi adversari.

Într-un concurs al tinerilor maeştri desfăşurat la Moscova în anul 1974, maeştri ruşi G. Zaicic (antrenor Maestrul Djanaev) cu piesele albe şi A. Maciulski (antrenor A. Platonov) au întrerupt într-o poziţie foarte interesantă, reprezentată pe diagrama nr. 51, în care negrul a dat mutarea în plic.

Şansele albului la victorie se bazează evident pe atacul prin f4 - f5.

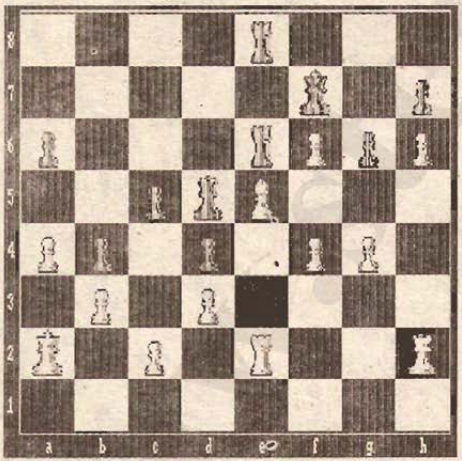


DIAGRAMA NR. 51

Dar când este bine să fie avansat acest pion?

Cum figurile negre sunt obligate să atace neîntrerupt nebunul din e5 şi nu se pot mişca din loc, negrul a dat în plic mutarea.

1...Rf8!

Dacă ar fi jucat 1...Rg8? Zaicic şi antrenorul său pregătiseră: 2. f5! Te5 3. fg6, Te2 (sau 3...hg6 4. h7+ Rh8 5. Te5 şi albul câştigă atât după 5...De5 6. De5, Te5 7. f7, cât şi după 5...Te5 6. f7, Df7 7. De5+ şi 8...Dc5) 4. f7+, Rf8 5. fe8D+, Te8 6. Dc7! cu câştig.

2.Te4, Rf7 3. Rb2, Rf8 4. Dh4!

Vizând mereu mutarea f4-f5, albul caută să-şi instaleze piesele pe cele mai optime poziţii, dar urmărind un câştig de timp bazat pe următoarea regulă stabilită în analiza de acasă: străpungerea prin f4-f5 are şanse de succes în două situaţii, respectiv cu dama albă la h2 şi regele negru la g8 sau cu dama albă la h4 şi cu regele negru la f8.

Prin tot felul de manevre, albul încearcă să obţină una din aceste două poziţii şi în cele din urmă reuşeşte să-l păcălească pe negru.

4...Rg8 5. Dg3, Rf7 6. Dh4, Rf8 7. Rb1, Rg8 8. Rb2, Rf8?

Nervii lui Maciulski au cedat. El ar fi trebuit să joace 8...Rf7 9. Dg5, Dd7 cu şanse de remiză.

Acum albul obţine avantaj decisiv:

9. f5!!! (vezi diagrama nr. 52) Te5 10. fg6, Te4 11. de4, De4 12. f7, Dg6 13. fe8D, Re8 14. De1+, Rf7 15. De5, Dh6 16. Dc5, Df6 17. g5, Dg7 18. Rb1, Rg6 19. a5 şi s-a intrat într-un final de dame avantajos pentru alb şi câştigat în cele din urmă după o luptă îndelungată.

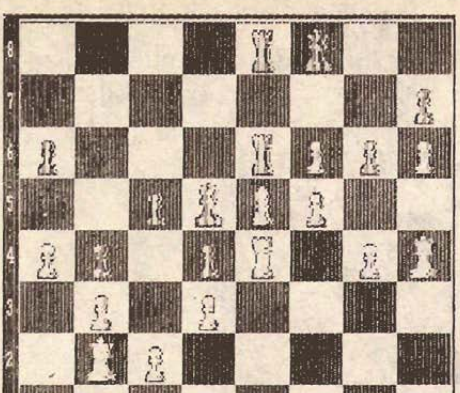


DIAGRAMA NR. 52

Rolul analizei şi calităţii acesteia asupra rezultatului final al partidei de mai sus este, credem, evident.

Rămânem totuşi cu ideea că depersonalizarea jucătorilor datorită prezenţei unor secondanţi nu este chiar totală. Unii înţeleg mai bine lecţia analizei, alţii mai puţin bine, unii au mai multă răbdare şi perseverenţă, în timp ce alţii au o robusteţe psihică mai redusă în raport cu această situaţie specifică a luptei şahiste.

Atunci însă când se întrerupe o partidă între doi titani ai şahului, rezultatul final devine de cele mai multe ori o reală exprimare a adevărului de pe tabla de şah.

Analizele efectuate sunt de regulă clare, concise şi complete.

Este interesantă din acest punct de vedere, partida dintre marii maeştri P. Keres, cu piesele albe şi M. Taimanov, jucată la Tallin, în anul 1975 şi întreruptă în poziţia din diagrama nr. 53.

DIAGRAMA NR. 53

Albul are un avantaj poziţional evident, dar a cărui realizare întâmpină dificultăţi importante.

Keres va obţine victoria printr-o variantă aproape forţată, rezultat al unei analize excepţionale.

În comentariile care urmează, variantele concrete sunt indicate chiar de Mark Taimanov:

1. Ch6+ Rf8 2. g4, Cg7 3. c5!

Mai slabă este continuarea:3. Df4, Nf5! 4. gf5, ef5 5. De3, Ce6 6. Nf3, Rg7 7. Nd5, f4 sau 5. Nd3, Ce6

6. De3, Dd4 7. Dg3, Cf4 8. Nf5, Rg7! 9. Ng6, Rh6, cu reale contraşanse pentru negru.

3...b5 4. c6, Ce8 5. Df4, Nf5! 6. gf5, ef5 7. De3, Cc7 8. Nf3, b4 9. Rg2, Dc3 10. Da7, De5 11. Db8+ şi negrul a cedat, întrucât urmează 11...Rg7 12. Dh8+! cu câştig imediat.

X

X X

În sfârşit, un efect negativ major asupra rezultatului de ansamblu obţinut într-o anume competiţie se produce atunci când se cumulează mai multe partide întrerupte pe un interval de timp relativ scurt.

Efortul de analiză şi joc în acest caz poate afecta grav randamentul unui jucător şi în final însuşi rezultatul sportiv obţinut în respectiva competiţie.

Cunoscând efectele negative ale partidelor întrerupte devine cu atât mai necesar să examinăm modalităţi cât mai obiective de comportament în asemenea situaţii, pentru a se minimaliza sechelele negative şi proteja un randament cât mai mare posibil.

În general atitudinile în raport cu partidele întrerupte sunt foarte diferite.

Unii se limitează la examinarea unor variante şi idei principale, acordând prioritate odihnei. Aceştia pleacă de la premiza că în ziua următoare au nevoie în primul rând de o condiţie fizică şi psihică dintre cele mai bune.

Alţii, dimpotrivă, îşi petrec analizând aproape întreaga noapte dinaintea partidei întrerupte, nu se pot

desprinde de tabla de şah, străduindu-se să acopere dacă este cu putinţă toate posibilităţile.

Cum este mai bine?

Ar fi nerealist să emitem răspunsuri la această întrebare cu pretenţia de a stabili reguli ce trebuie urmate obligatoriu.

Atitudinea faţă de o partidă întreruptă este dependentă de un număr important de factori dintre cei mai diverşi între care şi:

-aprecierea iniţială a poziţiei, avantajoasă, egală sau dezavantajoasă;

-caracterul poziţiei: complicată, mai simplă, final etc. ;

-miza partidei;

-temperamentul jucătorului în cauză;

-timpul disponibil pentru analiză.

Aşa stând lucrurile ne vom rezuma la unele aprecieri cu caracter general.

Spre exemplu, considerăm total containdicat a se efectua o analiză intensivă în noaptea dinaintea partidei întrerupte.

Chiar presupunând că datorită unei rezistenţe fizice ieşite din comun pierderea nopţii pentru analiză se dovedeşte salutară şi se obţine rezultatul dorit, oboseala acumulată se va resimţi în partidele următoare.

Într-o asemenea situaţie este sigur de preferat a se efectua o analiză de o durată rezonabilă prin care să se pună în evidenţă ideile principale şi mutările cele mai importante, consacrând restul timpului odihnei.

-Bine-bine, vor spune unii, dar nu pot să procedez astfel, poziția mă obsedează, trebuie să stau să o analizez.

Ce am putea răspunde la o asemenea declarație?

Asta e situația, cine poate, poate, cine nu poate, nu poate şi îşi asumă responsabilitățile respective.

X

X X

Un caz particular îl constituie pozițiile întrerupte în finaluri.Aici, câteva idei şi mutări principale nu mai sunt suficiente, întrucât riscul de a fi surprinşi de manevre, idei sau mutări de mare finețe, care să răstoarne rezultatul scontat al partidei este foarte mare.

Este exact ceea ce s-a întâmplat în partida dintre G. Tringov cu piesele albe şi V. Smâslov, jucată la Rejkjavik, în anul 1974 şi întreruptă în poziția de pe diagrama nr. 54 în care negrul a dat în plic mutarea:

1...h4

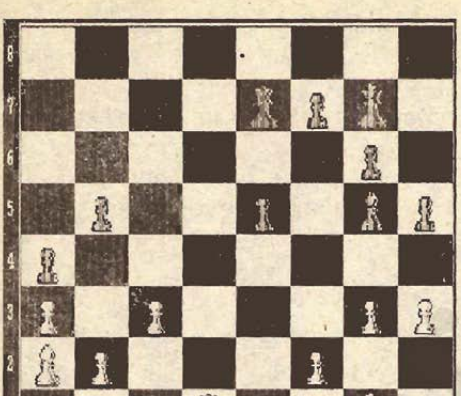


DIAGRAMA NR. 54

Comentând această partidă, Smâslov arată că deşi negrul are o poziţie mai activă nu-şi făcea nici o iluzie asupra şanselor sale de câştig.

2. g4, e4 3. Rf1, Df6 4. Dd4?

Este interesant că în timp ce Tringova considera că schimbând damele va obţine uşor remiza în finalul cu nebuni de culori diferite care urmează, V. Smâslov , care analizase profund acest final, ajunsese la concluzia că numai prin acest schimb negrul poate aspira la victorie.

A urmat:

4...Dd4 5. cd4, Nc1 6. Nd5, Nb2 7. Ne4 (sau 7. Nc6, b4 8. ab4, a3 9. Nd5, Nd4 etc.) Na3 8. Nc6, Nb2 9. Nb5, a3 10. Nc4, Nd4 11. Re2, f5! 12. gf5, gf5 13. f4 (sau13. f3, Rf6 14. Rd3, Re5 15. f4, Rf4 16. Rd4, Rg3

etc.) Ng1 14. Rd3, Nh2 15. Re3, Rf6 16. Na2, Re7 17. Ng8, Rd6 18. Nf7, Rc5 19. Na2, Rb4 20. Rd4, Nf4 21. Rd5, Ng3 22. Rd4, f4 şi albul a cedat!

De aceea, finalurile trebuie analizate profund, iar gestionarea timpului disponibil pentru analiză trebuie făcut cu multă rigurozitate.

Ajunşi la acest punct nu se poate să nu remarcăm faptul incontestabil, că partidele întrerupte în finaluri, prin analizele efectuate şi jocul propriu-zis, au contribuit enorm la completarea şi dezvoltarea teoriei finalurilor.

Este suficient de ilustrativ în acest sens finalul celebru în care s-a întrerupt partida dintre M. Botvinic, cu piesele albe şi Dr. M. Eüwe, în turneul de la Groningen, din anul 1946.

În poziția din diagrama 55 albul a dat mutarea în plic, dar speranțele sale de a salva partida, erau îndoielnice.

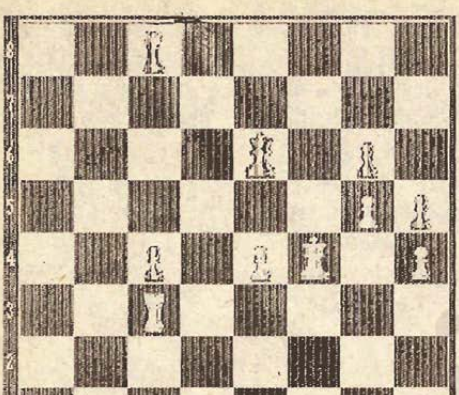


DIAGRAMA NR.55

La orice mutare a turnului, negrul avansează pionul "c", iar la orice mutare a regelui alb, regele negru ocupă imediat câmpul e5.

A urmat:

1. Re3 (mutarea din plic) Re5 2. Tc2! c3 3. Rd3

Manevra de remiză găsită de Botvinic la analiză şi începută cu mutarea de mare finețe 2. Tc2! se bazează pe detaliul că negrul nu poate câştiga acum cu 3...Tc7 din cauza variantei 4. Tc3, Tc3 5. Rc3, Re4 6. Rc4, Rf4 7. Rd4, Rg4 8. Re5, Rh4 9. Rf6, Rg4 10. Rg6, h4 11. Rf6, h3 12. g6, h2 13. g7, h1D 14. j8D+ cu remiză!

3...Td8+ 4. Re3! Td4 5. Tc3. Te4+ 6. Rf3. Th4 7. Tc6! Tf4+ 8. Re3. Te4+ 9. Rf3. Rf5 10. Tf6+. Rg5 11. Tg6+ Remiză!

x

x x

Întreruperea unei partide cu o mizã deosebită poate răsturna toate aprecierile anterioare privind nivelul analizei. durata şi intensitatea efortului şi toate celelalte. deoarece o singură partidă care poate decide un titlu sau o calificare sau. în sfârşit. orice alt rezultat major presupune şi include ideea de dăruire. de sacrificiu. de realizare a unui maximum cantitativ şi calitativ.

Poate tocmai această străduinţă deosebită să explice şi unele erori comise fie în analiză. fie la tabla de joc. iar maeştrii de şah ştiu foarte bine că uneori. din cauza oboselii. la reluarea partidei constată că pur şi simplu nu-şi mai pot aminti unele mutări sau idei analizate peste noapte.

Există aşadar o măsură a lucrurilor. iar simţul măsurii trebuie să caracterizeze pe jucătorul de competiţie.

De aceea sfatul pe care îl oferim cititorului constă în armonizarea între nivelul analizei şi intensitatea efortului consacrat acesteia. în funcţie de situaţia concretă de la caz la caz.

x

x x

Un moment critic al unei partide întrerupte îl constituie "mutarea din plic", prin răspunderea pe care o implică, ea fiind ultima mutare înaintea inițierii analizelor.

Acest sentiment al responsabilității este atât de apăsător, încât jucătorul respectiv se pierde pe sine, gândește foarte mult și adesea îi mai rămâne puțin timp de gândire pentru efectuarea mutărilor necesare până la următorul control al timpului de gândire.

Practic el poate relua partida în criză de timp.

Credem că asemenea situații trebuie evitate. Ele se justifică rar și numai în poziții foarte complicate, abundente în posibilități ascuțite, cu caracter combinativ, în care o eroare va fi indiscutabil pedepsită prin analiză sau în unele finaluri mai rafinate.

Altfel, degeaba se introduce în plic cea mai bună mutare, dacă, la reluare, în criză de timp, se comit alte 2-3 mutări slabe care compromit partida.

X

X X

În finalul acestui subiect, un ultim îndemn către cititori.

Partida întreruptă trebuie considerată ca o nouă partidă, care începe de la o poziție fixă, cu toate cunoscutele, necunoscutele și problemele ei.

Este un unicat!

Ea trebuie tratată astfel încât la reluare, randamentul jucătorului respectiv să fie cât mai mare din toate punctele de vedere.

Comentariile şi exemplele cuprinse în acest capitol s-au dorit de natură să atragă atenţia asupra unor particularităţi, care să fie de ajutor în adoptarea unei atitudini cât mai corecte faţă de o partidă întreruptă.

www.stere.ro

CAPITOLUL IX
TIMPUL DE GÂNDIRE

La sfârşitul secolului trecut a circulat o speculaţie conform căreia un maestru de şah profesionist, obligat să participe de la un turneu la altul, este foarte mult timp concentrat asupra unui simplu plan definit prin cele două dimensiuni ale tablei de şah, diferit deci de spaţiul cu trei dimensiuni în care se desfăşoară viaţa cea de toate zilele, ceea ce la un moment dat i-ar putea influenţa comportamentul normal.

Introducerea ceasului de control, odată cu limitarea timpului de gândire, ar aduce cea de a treia dimensiune, deci un al treilea element la care trebuie să se concentreze întregul proces de gândire, intrând astfel pe un făgaş normal.

Nu ştim cât adevăr conţine această speculaţie, dar limitarea timpului de gândire, a cărui necesitate nu poate fi discutată din motive evidente, a determinat o reală disciplinare a partidei de şah, prin obligativitatea jucătorilor de a-şi gestiona cât mai corect timpul de gândire, încercând să se dovedească cei mai buni într-un timp limitat.

Desigur că această situaţie creează noi "mijloace de luptă".

Orice jucător va căuta în mod firesc să efectueze mutări care să pună adversarului cât mai multe probleme, fără să neglijeze faptul că pe această

cale îl va determina şi să consume mai mult timp de gândire, dar aceasta face parte integrantă din lupta sportivă ce se desfăşoară la tabla de şah.

Se poate ajunge astfel la ceea ce denumim în mod curent "criză de timp", adică la momentul în care pentru un anumit număr de mutări se dispune de foarte puţin timp de gândire, insuficient pentru a se găsi şi juca cele mai bune mutări.

Această criză se acutizează pe măsură ce numărul de mutări rămase de jucat este mai mare, timpul de gândire mai redus şi partida mai complicată, ajungându-se la o stare de nesiguranţă şi de precipitare, surse ale inexactităţilor şi chiar a gafelor care pot răsturna situaţia de pe tablă.

Există adevăraţi "specialişti" ai crizei de timp, capabili să-şi păstreze cumpătul în asemenea situaţii jucând chiar cu destulă coerenţă; după cum sunt şi altfel de jucători pentru care această situaţie este neobişnuită, sau foarte rară. Ei intră uşor în panică şi comit greşeli dintre cele mai grave cu putinţă.

Să urmărim un asemenea caz.

În campionatul Leningradului, din anul 1968, în partida dintre Vasiukov cu piesele albe şi Gulko, a survenit după 37 de mutări poziţia din diagrama nr. 56.

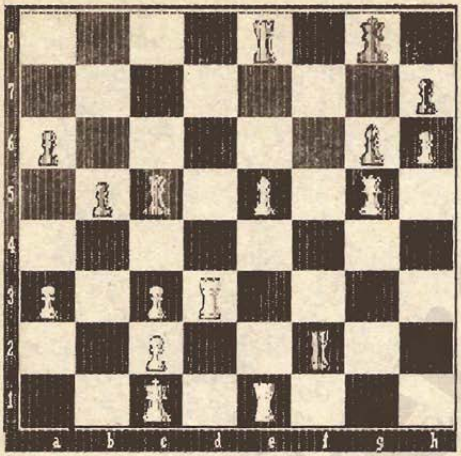


DIAGRAMA NR. 56

La mutare este albul şi probabil că după 38. Dg3 partida s-ar fi terminat remiză.

Cu numai trei mutări înainte de controlul timpului Vasiukov se afla într-o asemenea criză de timp încât de emoţie nici nu mai putea muta.

El a intrat într-o stare de agitaţie vecină cu panica, a pus mâna pe dama din g5, a mutat 38. Df6, dar fără să ridice mâna de pe figură, apoi a jucat imediat dar... definitiv 38.Dh4 şi după 38...Nd3 a fost nevoit să cedeze!

Mai multe asemenea exemple cu gafe comise în starea de degringolare psihică generată de criza de timp sunt inutile.

Ele sunt tragi-comedii şi ar putea constitui prin abundenţa lor subiectul unei lucrări cu caracter humoristic, dacă s-ar putea face abstracţie de latura lor tragică, pe care însă, şahiştii nu o pot omite.

Mai puţin spectaculoase, dar mai dureroase, sunt "marile ratări" de partide, calificări sau titluri, datorate crizei de timp.

În marele turneu de la Zürich, din anul 1953, Gligorici, jucând cu piesele negre împotriva lui Petrosian, a ajuns la mutarea 37 în poziţia din diagrama nr. 57.

DIAGRAMA NR. 57

Atacul asupra regelui alb desfăşurat în cursul partidei, întâmpinat de o apărare mereu grupată şi activă a lui Petrosian, au cerut un mare consum de energie şi

timp de gândire şi l-au adus pe Gligorici în criză mare de timp exact în momentul decisiv al partidei, când prin 37... Te4! atacul său ar fi continuat pe cât de frumos pe atât de eficient.

Dacă 38. fe4, Ce4 39. De1 (la altă mutare a damei urmează 39... Cd2+ 40. Ra1, Ta2+ 41. Ra2, Da8 mat!).

Dd5! şi numeroasele variante prezentate de Bronştein în cartea turneului arată că negrul trebuia să câştige.

Paralizat pur şi simplu de criza de timp, Gligorici şi-a pierdut brusc aplombul, nu a mai îndrăznit să continue atacul, părând preocupat exclusiv de efectuarea celor 40 de mutări.

El a jucat 37... Tda4? şi după 38. Cc3, Td4 39. b3, Db8 40. h5, Nh5 41. Dh4 şi a cedat!

Iată cât de repede şi de simplu se pot nărui efortul şi munca de concepţie desfăşurată pe o durată de 5 ore, datorită lipsei unui singur minut de gândire, pentru ultimele 4 mutări.

Orice şahist a trecut prin asemenea situaţie, dar starea capătă gravitate atunci când criza de timp devine o obişnuinţă, viciind calitatea partidelor şi rezultatele sportive în general.

Mai mult decât atât, cronicizarea crizei de timp, prin starea de tensiune pe care o creează în momentele finale ale partidei, poate avea în timp efecte psihologice nedorite.

Bravada unor jucători, care au reuşit să salveze sau să câştige unele partide în criză de timp, este o iluzie înşelătoare.

Toți șahiștii intră ocazional în criză de timp și se descurcă unii mai bine, alții mai puțin bine, dar niciodată un maestru de șah atins de "boala crizei de timp" nu va obține mari performanțe și nici nu poate emite asemenea pretenții.

Criza de timp nu este periculoasă numai pentru jucătorul aflat în această situație. Ea se poate dovedi la fel de periculoasă și pentru adversarul acestuia, care se poate trezi antrenat într-un final de "partidă fulger" și să comită greșeli grave, uneori compromițându-și poziția.

Explicația este simplă.

Văzându-și adversarul în criză de timp el poate reacționa reflex pe ideea de a nu-i permite să gândească pe propriul său timp și ca atare va muta și el foarte repede neverificându-și suficient calitatea mutărilor.

Cu alte cuvinte în loc să se concentreze asupra poziției, se concentrează asupra ceasului sau folosind o terminologie obișnuită între șahiști "joacă la ceas".

Efectele sunt de cele mai multe ori grave mai ales împotriva unui "bolnav cronic" de criză de timp, care este de cele mai multe ori un bun jucător de "șah-fulger" și își poate impune jocul.

Unui jucător serios și experimentat, trecut cum se spune prin "ciur și dârmon" nu i se poate întâmpla așa ceva.

El va fi atent desigur și la ceasul adversarului, dar își va socoti cu grijă și atenție mutările proprii în limita timpului de care dispune.

Datorită acestor calități a reușit B. Larsen să-l învingă pe E. Geller în partida decisivă a meciului de

calificare la "Turneul candidaților" disputat la Copenhaga în anul 1966.

Meciul s-a organizat pe lungimea a 9 partide.După 8 partide, scorul era egal 4-4, iar în ultima partidă, cea decisivă, E. Geller a jucat cu piesele albe.

Să urmărim deci ce poate face criza de timp într-o partidă cu miză mare, desfășurată la înalt nivel:

1. c4, e6 2. g3, d5 3. Ng2, Cf6 4. Cf3, Ne7 5. o-o, o-o 6. d4, Cbd7 7. Dc2, c6 8. b3, b5 9. Cbd2, bc4 10. bc4, Na6 11. Nb2, Tb8 12. Tab1, Da5 13. Nc3, Nb4 14. Tb4, Tb4 15. Tc1, Da4 16. Nb4, Db4 17. e3, Tc8 18. Db3, Da5 19. Nf1, h6 (vezi diagrama nr.58).

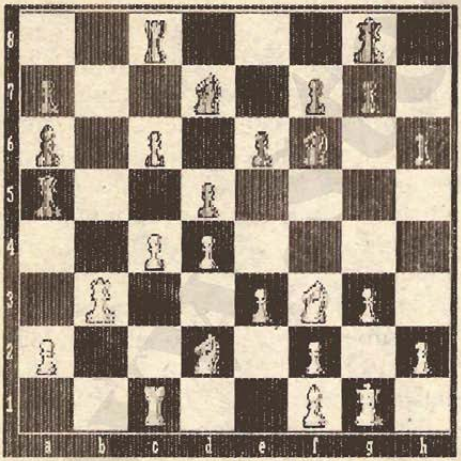


DIAGRAMA NR. 58

Privind poziția atât de simplă din diagramă, parcă nu-ți vine a crede că ea poate genera o acută criză de timp.

Egalitatea se putea obține imediat, fie prin 20. ed5, fie prin 20. Dc3, Da4 21. Db3 etc. dar Geller, tocmai acum și-a găsit să caute cu orice preț o continuare prin care să complice jocul pentru a forța câștigul.

El s-a gândit îndelung, intrând într-o mare criză de timp, și, cum se întâmplă adesea după prea multă gândire, a comis și o greșeală importantă:

20. Tc3? c5! 21. cd5, Cd5 22. Tc1

O necesitate cu adevărat tristă! Este posibil ca Geller să nu fi observat că după 22. Na6? Tb8 negrul câștigă o calitate!

22... Nf1 23. Cf1, Tb8 24. Dc2, Cb4 25. Dd2, Da2 26. dc5, Dd2 27. C1d2, Tc8

Cu toată eroarea lui Geller de la mutarea 20, poziția continuă să fie cu șanse mari de remiză pentru alb.

Dar, în timp ce Geller joacă precipitat din cauza crizei de timp, Larsen își socotește cu mare atenție, pas cu pas, fiecare mutare jucând "la poziție", mereu pregătit să speculeze orice greșeală a adversarului său.

Să învățăm deci de la Bent Larsen!

28. Ta1, Tc7 29. Cb3, e5

Geller mai dispune de 5 minute pentru următoarele 11 mutări și trebuie să găsească mereu cea mai bună continuare, dar, după cum vom vedea, aflat sub presiunea ceasului de control, nu va reuși să se concentreze la nivelul necesar:

30. Ta4, Cd3 31. c6, Cb6 32. Ta1, Cc4 (vezi diagrama nr. 59)

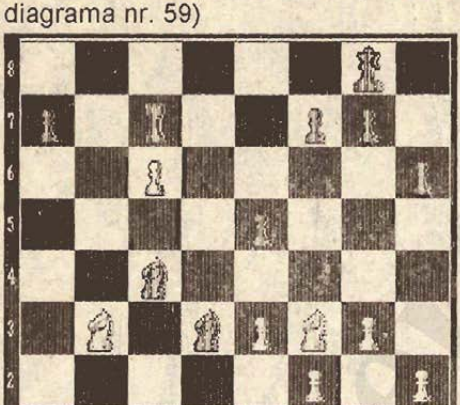


DIAGRAMA NR. 59

Poziția din diagramă prezintă ultimul prilej scăpat de Geller pentru a obține şanse reale de remiză.

Aici era posibil de jucat: 33. Ca5, Ca5 34. Ta5, f6 35. Ch4, Tc6 36. Ta7, Tc1+37. Rg2, Tc2 38. g4! după care este foarte problematic dacă negrul mai poate câştiga partida.

Geller a jucat însă:

33. Ta4?

Criza de timp şi-a spus cuvântul! Din acest moment, jucând cu calm şi siguranță, fără a se lăsa antrenat în şahul fulger practicat de nevoie de adversarul său, Larsen va dovedi că poziția albului este acum, complet pierdută.

A urmat:

33... Tc6! 34. Ta7, Tf6 35. Td7, Cf2! 36. Rf2, e4 37. Cd4, Ce5 38. Td8+ Rh7 39. Te8, Cf3 40. Re2, Ch2 41. Te4, Cf1 42. Tg4, g5 43. Cb5, Rg6 44. Cc3, h5 şi albul a cedat!

X

X X

Criza de timp trebuie combătută de la primele semne ale apariţiei sale cu o anumită frecvenţă.

Ca orice boală ea trebuie prevenită, pentru că odată instaurată este greu de tratat şi cu atât mai greu de vindecat.

Ce este de făcut?

Considerăm că mai înainte de orice trebuie plecat de la cauzele care au generat fenomenul, iar între acestea considerăm mai importante următoarele:

1) pregătirea generală tehnică nesatisfăcătoare, aici intrând toate aspectele pregătirii -teoretică sau de analiză strategică sau de calcul al variantelor concrete etc.,

2) tendinţa de a realiza la fiecare mutare, în orice poziţie şi cu orice pret, un maximum, exprimat prin cea mai bună mutare posibilă, complet analizată.

Să încercăm să explicăm:

Supapa scurgerii inutile a timpului de gândire are cele mai mari şanse de a fi închisă, la începutul partidei, adică în deschidere.

Cum?

Evident printr-o cât mai temeinică pregătire a deschiderilor din propriul repertoriu. Sigur că pot surveni situații neprevăzute, o mutare neașteptată, o idee nouă etc., dar acestea sunt cazuri particulare.

A consuma deci în deschidere, mai mult timp de gândire decât este necesar, constituie o gravă greșeală, o risipă care va fi scump plătită, întrucât deschiderea este unica fază a partidei care poate fi bine pregătită "de acasă".

Tot în faza de deschidere se mai poate pierde un timp important datorită insuficienței pregătirii "la adversar", prin lipsa unei decizii anterioare asupra variantei ce se va adopta.

Nu este de exemplu admisibil ca după:1. e4, c5 2. Cf3, Cc6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3. d6 un jucător oarecare cu piesele albe să se gândească 10-15 minute la tablă pentru a se decide dacă să joace 6. Nc4 sau 6. Ng5 etc. căci timpul de gândire trebuie prețuit la adevărata lui valoare în ansamblul partidei. Odată pierdut el devine irecuperabil, tot așa cum o mutare jucată nu mai poate fi retrasă.

În ceea ce privește consumul excesiv al timpului de gândire pentru analiza strategică la tablă a pozițiilor, formularea planului de joc sau calculul concret de variante, aici nu sunt multe lucruri de spus fiind vorba despre deficiențe de pregătire, care trebuie evident remediate printr-o muncă pe măsura situației concrete.

"Încetineala în gândire", atunci când gândirea ca proces nu este influențată de alte cauze exterioare sau interioare, se explică tot prin lipsa "argumentelor", adică a pregătirii.

Mai rafinată este problema acelor jucători, chiar foarte buni, care în orice poziții şi cu precădere în cele cu caracter determinant pentru soarta partidei, manifestă tendința de a căuta cu orice preț cea mai bună mutare posibilă, dar nu numai atât, ci şi de a verifica până la ultimul detaliu.

Adeseori ei intră în criză de timp şi cu rare excepții irosesc roadele acestei munci.

Nu poate fi criticat un jucător că vrea să efectueze cea mai bună mutare şi nici că vrea să o verifice în toate amănuntele, calculând tot ce se poate calcula, dar acest mod de a proceda poate fi valabil înainte de anul 1885 când s-a introdus ceasul de control al timpului de joc.

Ierarhizarea jucătorilor se face astăzi după principiul "cel mai bun după 4 sau 5 ore de joc şi 40 de mutări"!

Dacă prin absurd am accepta ideea unor clasamente ale celor mai buni jucători pentru partide limitate în timp la o oră, sau două, sau trei etc. am putea constata că toate aceste clasamente, poate cu mici excepții sunt diferite unul de celălalt.

Revenim la întrebarea anterioară: cum se poate lupta împotriva obişnuinței de a intra în criză de timp?

Credem că, în sinteză, criza de timp trebuie atacată simultan pe două planuri:

1)pe plan tehnic - prin pregătire;

2)pe plan psihologic - printr-un antrenament specific, recomandat încă din anul 1938 de fostul campion mondial Mihail Botvinic

Îl citǎm pe Botvinic:

"Trebuie jucate partide de antrenament, concentrând atenția în primul rând nu asupra calității jocului sau asupra rezultatului, ci asupra ceasului. Acest exercițiu trebuie prelungit până se creează obișnuința de a utiliza corect timpul, calculând toate variantele necesare. Cred că prin această metodă 90 la sută din cei care suferă de boala crizei de timp ar putea fi pe deplin însănătoșiți, în afară de acei bolnavi incurabili".

WWW.store.

CAPITOLUL X
DESPRE DEPISTAREA ŞI ELIMINAREA UNOR DEFICIENŢE ALE GÂNDIRII DIN JOCUL PROPRIU-ZIS

Un element esenţial al perfecţionării şahiste îl constituie depistarea şi eliminarea lipsurilor din jocul propriu-zis.

Trebuie să plecăm de la ideea că, în procesul evolutiv al unui şahist, nu toate cerinţele măiestriei şahiste se dezvoltă sincron.

La un anumit stadiu de formare, unii maeştri "se descurcă" mai bine şi se simt efectiv mai bine în poziţii foarte active cu caracter preponderent combinativ. Ei sunt dotaţi cu multă imaginaţie şi capacitate de calcul şi "caută" afectiv asemenea poziţii.

În schimb au rămas în urmă în privinţa dezoltării capacităţii de analiză şi sinteză strategico-tactică a poziţiilor şi confruntaţi cu asemenea situaţii ei "înoată" în poziţie. sau se simt în largul lor şi adesea o apucă pe un drum greşit.

Alţii, dimpotrivă, sunt excelenţi strategi, dar mai slabi din punct de vedere tactic sau, în sfârşit, pot fi buni strategi şi tacticieni dar joacă mai slab finalul etc.

Există o mare diversitate a acestor situaţii, unele foarte rafinate, ascunse şi cu atât mai nocive.

Dacă aceste deficienţe sunt neglijate, se imprimă în joc şi prin natura lor se elimină foarte greu, cu multă răbdare şi multă muncă, dar... altă cale nu există.

Să ne reamintim de Alehin care, ajuns la apogeul realizărilor sale, cu 3 ani înaintea meciului pentru titlul mondial împotriva lui Capablanca şi pregătindu-se pentru acest meci, a depus între multe altele o muncă asiduă pentru identificarea cu obiectivitate şi eliminarea unor lipsuri din jocul său.

Iată ce scrie Alehin în cartea "Pe drumul spre titlul de campion mondial":

"Mi-am pus întrebarea în ce anume constă inferioritatea mea faţă de Capablanca? Meditând atent a trebuit să-mi răspund cu absolută obiectivitate că nu reuşisem încă să lichidez două lipsuri: prima era dogmatismul excesiv al jocului meu şi anume tendinţa de a valorifica în mod obligatoriu şi complet micile avantaje obţinute, ceea ce făcea ca jocul meu să fie insuficient de elastic. A doua lipsă consta în tehnica încă imperfectă a jocului meu la trecerea din jocul de mijloc în finalul cel mai avantajos".

Un alt exemplu.

Într-un articol publicat în anul 1948 şi reluat în cartea sa "Din tainele gândirii şahiste" (publicată şi la noi în traducere în anul 1979), regretatul mare maestru A. Katov descrie cu lux de amănunte cum în tinereţe şi-a depistat o capacitate total nesatisfăcătoare de calcul a variantelor concrete, precum şi modul în care printr-o muncă asiduă şi îndelungată a reuşit să-şi elimine această lipsă.

Deci, dacă marii jucători ai lumii sunt atât de preocupați de eliminarea unor lipsuri din modul lor de gândire, din jocul concret pe care îl practică, vom înțelege cât de importantă este această necesitate pentru un maestru de șah obișnuit.

În acest proces primul pas îl constituie identificarea principalelor deficiențe.

Cum trebuie procedat?

Mai întâi trebuie plecat de la ideea că orice deficiență de joc "lasă urme", iar principala urmă este însăşi repetabilitatea ei.

Cum poate fi ea constatată?

Răspunsul este simplu: prin ANALIZAREA propriilor partide şi în primul rând a acelora în care s-au produs nerealizări.

Ajunşi însă la acest punct, chestiunea se complică şi reclamă mult discernământ, întrucât analizarea propriilor partide, dacă vrem să atingem rezultatele urmărite, nu se poate face oricum.

Pentru a-ți putea analiza propriile partide, trebuie să înveți a ANALIZA în general.

În celebra sa carte "Partide alese", publicată în anul 1949, fostul campion al lumii M. Botvinic, referindu-se tocmai la această chestiune scrie:

"În ce constă arta unui maestru de şah? În fond ea constă în ştiința de a analiza poziții de şah; este adevărat că maestrul de şah, stând la tablă, trebuie să poată analiza destul de repede şi fără să mişte figurile, dar, în ultimă instanță, socotirea variantelor sau prețuirea poziției - tocmai aceasta este arta analizei.

Analiza de acasă are caracteristicile ei specifice: maestrul nu este limitat în timp şi poate mişca figurile. Cu toate aceste diferenţe dintre analiză şi jocul practic, între ele există şi multe lucruri comune. Se ştie că aproape toţi şahiştii de seamă, au fost şi analizatori excelenţi.

De aici concluzia se impune de la sine: acela care vrea să devină şahist remarcabil trebuie să se perfecţioneze şi în domeniul analizei şahiste.

Se înţelege că acele comentarii de partide scrise în fugă, în 1-2 ore, nu pot fi considerate ca analize. O astfel de "analiză" joacă numai un rol negativ pentru că se poate transforma într-o proastă obişnuinţă".

Iată deci cum se pune problema!

Dezvoltarea capacităţii de analiză scrisă "de cabinet" aduce după sine progrese enorme în dezvoltarea capacităţii de analiză şi gândire în general, la masa de joc, deci la progresul nemijlocit pe scara valorii şahiste.

Bibliografia şahistă oferă din păcate prea numeroase exemple despre "cum nu trebuie efectuată analiza unei partide de şah". Câteva observaţii teoretice: punctarea unor mutări mai bune sau mai slabe, diverse alte "mici comentarii", în sfârşit un ansamblu care nu numai că nu foloseşte nimănui, dar poate fi chiar dăunătoare celor care le urmăresc.

Desigur, se publică şi numeroase analize de înaltă ţinută ştiinţifică, ce se constituie într-o adevărată şcoală a gândirii şahiste.

Când însă analiza devine "mijloc de pregătire", vizând deci concret ridicarea propriului nivel de joc, prin

punerea în evidență a propriilor deficiențe ce trebuiesc eliminate, pretențiile asupra gradului de aprofundare și tehnicității unei asemenea analize devin prin scopul urmărit cu atât mai mari.

Nivelul exigenței vizează în acest caz limita propriilor posibilități.

Ce trebuie să cuprindă analiza completă a unei partide proprii care vizează scopul amintit anterior?

În cele ce urmează vom schița capitolele și elementele de detaliu mai importante:

1) Analiza deschiderii

De prisos să menționăm că nu interesează prea mult citarea diferitelor variante și subvariante mai vechi sau mai noi ci, în primul rând, planurile de joc și evoluția lor punctând anumite elemente tactice importante, dacă ele există.

Planurile de joc trebuie amplu analizate, explicându-se baza lor strategico-tactică, deci justificarea lor, precum și perspectivele evoluției lor avute în vedere.

Este esențial a se materializa intersectarea planului de joc propriu cu cel al adversarului și implicațiile de orice natură ale acestei intersecții.

2) Un prim bilanț

Înainte de trecerea în jocul de mijloc, deci la materializarea planurilor de joc, este necesar un prim bilanț care poate să cuprindă următoarele elemente și întrebări:

a) ideile strategico-tactice ale variantei de deschidere aplicate au fost corect tratate?;

b) s-a efectuat vreo mutare inutilă sau s-a pierdut vreun timp care a permis adversarului să-şi potenţeze poziţia?;

c) s-a efectuat vreo mutare care contravine flagrant planului de joc? Cum a fost combătută şi cu ce efecte?;

d) s-a produs vreo intervertire de mutări? Cu efecte favorabile sau defavorabile?;

e) planul de joc după care s-a dezvoltat adversarul a fost corect şi complet înţeles şi combătut?;

f) a aplicat adversarul o idee sau o mutare surprinzătoare? Cu ce efecte? A determinat aceasta corecturi sau modificări ale planului propriu de joc? În ce au constat concret?;

g) diagnosticul poziţiei înainte de intrarea în miezul partidei;

h) formularea planului de joc propriu precum şi cel al adversarului aşa cum au fost gândite în timpul partidei şi analiza lor critică obiectivă.

Desigur că aspectele ce trebuie relevate şi comentate pot fi multe altele, în funcţie de specificul variantelor de deschidere abordate şi al poziţiilor rezultate.

Esenţial este a nu se pierde din vedere tocmai aceste elemente specifice şi a se sublinia nerealizările!

3) Analiza jocului de mijloc

Evident, acest capitol al analizei trebuie să urmărească modul în care a fost concretizat planul de joc conceput în faza anterioară a partidei.

Pentru a se pune în evidenţă eventualele minusuri din jocul prestat, este bine să nu fie scăpate din

vedere răspunsurile la o serie de întrebări specifice, între care pot figura şi următoarele:

a) jocul efectiv a confirmat "planul de joc" elaborat?;

b) dacă nu, care au fost lipsurile din procesul de gândire care au împiedicat realizarea planului de joc?;

c) constatându-se plecarea pe un drum greşit, exista posibilitatea reorientării strategice şi tactice a partidei? S-a folosit această posibilitate?;

d) a existat vreun moment favorabil trecerii într-un final superior? S-a valorificat acest moment?;

e) cum a funcţionat calculul concret al variantelor? S-au produs ratări tactice datorate unor calcule insuficiente sau greşite?

4) Analiza finalului

Dacă partida a intrat în final, acesta trebuie analizat în mod exhaustiv, pentru a se putea face o comparaţie cât mai fidelă între modul în care s-a jucat efectiv şi nivelul la care trebuie jucat ca rezultat al analizei.

La acest capitol este necesar a se verifica în permanenţă dacă o anumită poziţie are sau nu un corespondent care nu a fost cunoscut, din marele patrimoniu al finalurilor de partidă, deci o poziţie, o idee sau, în sfârşit, o manevră tipică care ar fi trebuit cunoscută în prealabil.

A sosit momentul să exemplificăm o posibilă "eroare tipică" a cărei repetare ar putea deveni o "lipsă tipică" şi care odată identificată, ar impune măsurile necesare pentru a fi eliminată.

După cum se observă atenționăm insistent asupra traseului: ANALIZE MULTIPLE → IDENTIFICARE LIPSURI REPETABILE → CORECȚII!

X

X X

În anul 1989, la "Olimpiada de şah" de la Lucerna, în meciul dintre echipele fostei URSS şi Cubei, s-au întâlnit A. Beliavsky, cu piesele albe şi A. Rodrigues.

Partida a debutat cu o variantă bine cunoscută de ambii parteneri din Nimzoindiana:

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. Dc2, o-o 5. a3, Nc3 6. Dc3, b6 7. Ng5, Nb7 8. f3

Prin această mutare Beliavsky dă semnalul unor confruntări serioase de idei încă din debutul partidei, amenințând ocuparea imediată a centrului prin e2-e4, cu prețul întârzierii în dezvoltare a calului din g1 şi a slăbirii câmpului e3.

Negrul trebuie să fie extrem de atent în a alege o cale care să nu permită albului valorificarea perechii sale de nebuni.

Pentru aceasta el dispune de fapt de două căi: o cale constă în contraatacarea pe flanc prin c7-c5, tinzând către o schemă de tip "indian", dar fără nebunul de câmpuri negre, ilustrată spre exemplu de partida Agdestein - Short, Belgrad 1989: 8... d6 9. e4, c5 10. d5, Cbd7 11. Ch3, h6 12. Nf4, ed5 13. cd5, Te8 14. o-o-o, Ce5 15. Cf2, a6 16. Nd2, b5 17. Da5, De7 18. Rb2, Teb8

cu contrajoc; a doua cale este cea aleasă de Rodrigues în partida de care ne ocupăm:

8... h6 9. Nh4, d5 10. cd5, ed5

Pe această cale, cât se poate de logică, negrul, cum se vede, ține sub control ferm câmpul e4, vizând să contraatace prin c7-c5. Mai devreme sau mai târziu, slăbiciunea punctului e3, va obliga albul să întrerupă legarea neplăcută a calului din f6.

11. e3, Te8 12. Ch3, Cbd7 13. Ne2, De7 14. Nf2, c5 15. o-o, Tac8 16. Tfe1.

S-a ajuns astfel la poziția din diagrama nr. 60, despre care, folosind etapizările convenționale ale unei partide de șah, se poate afirma cu o anumită prudență că reprezintă momentul încetării fazei de deschidere și trecerea în jocul de mijloc.

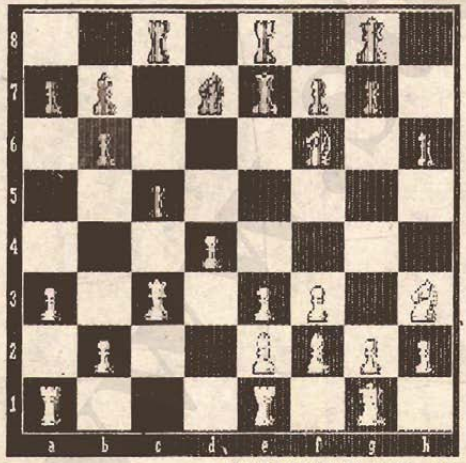


DIAGRAMA NR. 60

Cum putem aprecia această poziție?

Albul şi-a conservat perechea de nebuni, este drept deocamdată inactivă, şi mai are de efectuat mutări pentru regruparea forțelor, inclusiv de aducere în joc a calului din h3, cel mai bine prin câmpul f4, dar toate aceste regrupări sunt încă dependente de jocul negrului.

Acesta, care s-a dezvoltat coerent, atingându-şi scopul principal de a împiedica ocuparea centrului prin e2-e4, nu are practic de ales decât între două căi de joc distincte.

O cale este deschiderea jocului prin schimbul la d4 pentru activizarea figurilor, dar, după 16... cd4 17. Dd4, Cc5 18. Tad1, Ce6 19. Dd2, Cc5 20. Nb5, Ted8 21. Cf4 (Beliavsky - Vaganian, Odessa 1989) această cale se dovedeşte pe cât de slabă, pe atât de lipsită de logică.

Mai rămâne închiderea jocului prin 16... c4, încercând valorificarea majorității de pioni de pe flancul damei, în momentul cel mai propice, când albul are încă probleme de regrupare a forțelor.

Cum această idee nu poate fi contracarată imediat de alb, de exemplu prin 17. Nf1, b5 18. Da5?! Nc6 19. Da7? Dd8! 20. Da6, Cb8 21. Da7, Te7 22. Dc5, Ca6 etc. rezultă că, deşi poziția comportă numeroase ipoteze de analizat, această idee pare singura logică şi viabilă.

Ce a făcut însă Rodrigues?

În poziția din diagrama 60 a intrat într-un puternic IMPAS DECIZIONAL. El a inițiat o serie de mutări şi manevre absolut lipsite de semnificație, care au

permis albului să-şi aşeze piesele pe cele mai bune poziţii şi să obţină fără dificultăţi un avantaj decisiv:

16... Cf8 17. Nf1, Ce6 18. Dd2, Ch7?! 19. Cf4! Ted8 20. Tad1, Cf6 21. Nd3, Dd6 22. Ce2, Nc6?!

Este interesant că şi în această poziţie negrul încă mai putea iniţia o contraacţiune pe flancul damei prin 22... c4 23. Nf5, b5 24. Nh4, Dc7 25. Cc3, Nc6 26. Df2, a5 27. e4, b4 (analiză E. Grünfeld).

A urmat:

23. Nh4, Cg5 24. Tc1, Nb7 25. Nf5, Tc6 26. b4! cb4 27. ab4, Te8 28. b5, Tc1 29. Tc1, De7 30. Nf2, a6 31. ba6, Na6 32. Tb1, Dd8 33. Nd3! Nd3 34. Dd3, Te6 35. h4, Cgh7 36. Cf4, Tc6 37. Db5, Dd7 38. Rh2, Cf8 39. Ng3, Tc3 40. Nf2, Tc2 41. Dd7, C8d7 42. Rg1, Ta2 43. h5, Rh7 44. Ne1, Ta3 45. Rf2, Ta2+ 46. Rf1, Ta6 47. Tb5, Cf8 48. g4, Ce6 49. Cd5, Cd5 50. Td5, Ta2 51. f4, Tb2 52. Ng3, b5 53. g5, hg5 54. f5 şi negrul a cedat!

Lipsa principală a negrului din această partidă, rezultată prin analiză, s-ar putea numi: dificultăţi în luarea unei decizii asupra planului de joc, la trecerea din deschidere în jocul de mijloc.

Dacă un jucător oarecare va constata că această lipsă se repetă cu o anumită frecvenţă, el va trebui să ia măsuri a o elimina.

Una dintre căi va fi însăşi multitudinea unor analize serioase ale propriilor partide.

X

X X

Fiecare maestru de şah îşi are personalitatea lui, modul lui absolut specific de a gândi şi acţiona, astfel încât el, fiind capabil să-şi descopere singur lipsurile, va beneficia şi de capacitatea de a găsi tot singur şi mijloacele pentru eliminarea lor.

Ceea ce ne-am propus aici, a fost sugerarea unei căi prin care lipsurile, sau o parte din acestea să fie puse în evidenţă, întrucât la fel ca şi în medicină tratamentul cel mai potrivit se poate aplica numai după punerea diagnosticului.

Cărui maestru de şah nu i s-a întâmplat ca la sfârşitul unei partide pierdute sau în care a avut avantaj, dar nu a reuşit să-l fructifice, să nu-şi pună cu nedumerire întrebarea:

"Unde am greşit?"

Ne referim desigur la acele partide în care pierderea contactului cu poziţia la un moment dat are un caracter mai subtil, mai ascuns, greu de sesizat la prima vedere.

Să înţelegem bine premisele de la care pornim! Nu există un insucces sau o nerealizare, fără o explicaţie logică.

Undeva, în concepţia partidei, în strategia sau tactica adoptată s-a strecurat o inexactitate care nu a fost sesizată la timp, ţinând seama de întregul context în care se încadrează partida.

Pentru ca cele afirmate să capete o formă mai explicită, vom recurge la un exemplu iniţial.

Este vorba despre partida dintre marii maeştri E. Gelber cu piesele albe şi Dr. Max Eüwe, jucată în marele turneu de la Zürich, din anul 1953.

Partida a debutat cu "atacul Samisch" din deschiderea "Nimzoindiana":

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. e3, c5 5. a3, Nc3 6. bc3, b6 7. Nd3, Nb7 8. f3, Cc6 9. Cge2, o-o 10. o-o, Ca5 11. e4, Ce8 12. Cg3

"Varianta Samisch" a fost la mare modă în deceniul anilor '50 şi mai ales după marele turneu al candidaţilor la titlul mondial de la Budapesta din anul 1950, a fost subiectul unor numeroase analize şi inovaţii teoretice.

Partida pe care o analizăm face parte din acest context.

Cum pionul alb din c4 este adesea compromis, în această variantă albul se concentrează asupra atacului pe flancul regelui, bazat de regulă pe avansarea pionului "f" în acest caz f3-f4-f5-f6!

Mutarea 12. Cg3 împiedică pentru moment blocarea atacului alb prin 12... f7-f5.

12... cd4 13. cd4, Tc8 14. f4, Cc4 15. f5, f6 16. Tf4 (vezi diagrama nr. 61)

WWW.

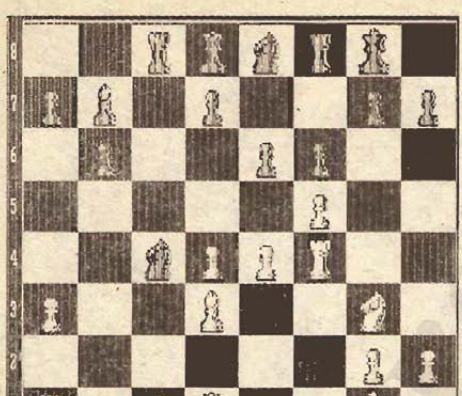


DIAGRAMA NR. 61

Albul îşi mobilizează toate forţele pentru atacul la rege şi nu se vede o altă formulă prin care acest atac să fie îmbunătăţit.

În numai două mutări, prin Tf4-h4 şi Dd1-h5 acest atac ar putea căpăta imediat un caracter decisiv.

Urmează însă o ripostă absolut neaşteptată şi deosebit de puternică din partea negrului.

16... b5!!

Un trăsnet din senin! Dintr-o dată, situaţia se schimbă şi întreaga poziţie trebuie privită în cu totul altă lumină.

Făcând loc damei la "b6" negrul trece la o apărare activă, practic un contraatac deosebit de incisiv, în

care cele 4 figuri ale sale: Db6, Tc8, Cc4 şi Nb7 vor colabora la modul ideal.

Cum pasul înapoi nu mai poate fi făcut, albului nu-i mai rămâne altceva mai bun decât să-şi continuie atacul.

17. Th4

Dacă albul începe atacul cu 17. Dh5, atunci după 17... Db6 18. Ce2, Ce5! turnul său nu mai apucă să se plaseze pe câmpul h4.

17... Db6 18. e5

Ce altceva? Pe această cale atacul albului atinge o forţă maximă.

18... Ce5 19. fe6, Cd3 20. Dd3, De6 21. Dh7+ Rf7 22. Nh6, din nou cea mai puternică mutare de atac cu aparenţă distrugătoare, dar acum urmează cea de-a doua surpriză tactică a negrului:

22... Th8! 23. Dh8, Tc2 24. Tc1, Tg2+ 25. Rf1, Db3 26. Re1, Df3 şi albul a cedat!

Unde a greşit Geller?

Partida a primit la Zürich un premiu de frumuseţe şi numeroasele analize care i s-au făcut, inclusiv aceea a marelui maestru D. Bronstein, unul dintre cei mai reputaţi analizatori ai zilelor noastre, nu a găsit o cale mai eficientă de conducere a atacului după sacrificarea pionului din c4.

Mai rămâne ca eroarea să fie ascunsă undeva în faza de deschidere a partidei şi această ipoteză pare cea mai plauzibilă.

O consideraţie ar putea fi aceea că după 1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. e3, c5 5. a3, Nc3+ 6. bc3, b6 7. Nd3, Nb7 8. f3 (vezi diagrama nr.62), deşi negrul

s-a abătut de la ideea sa principală de a ataca pionul din c4 prin Cb8-c6-a5 şi Nc8-a6, obligând albul la mutarea 8. f3, el câştigă un timp important în deschiderea coloanei "c" pentru turnul său, care va fi plasat la c8, făcând imparabil şi rapid câştigul pionului din c4.

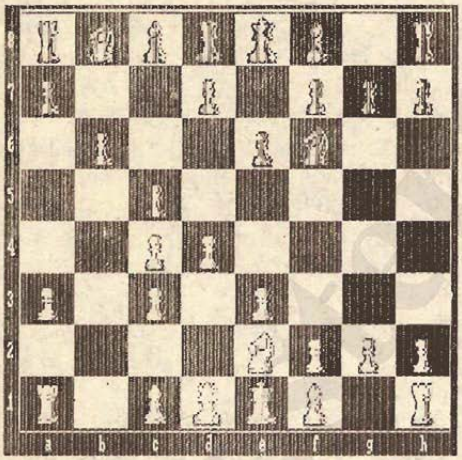


DIAGRAMA NR. 62

De aceea, împotriva mutării 6... b6 pare mai corect a se juca mai întâi 7. Cge2 pentru a răspunde la 7... Nb7 prin 8. Cg3, o-o 9. Nd3! iar dacă 9... Ng2 10. Tg1, Nb7 11. e4!, cu atac puternic pe flancul regelui.

Nu trebuie uitat însă că, la data partidei, această variantă se afla în plin proces de experimentare şi rafinare.

Din toate acestea se desprinde însă şi un element de esenţă deosebit de instructiv: împotriva unui

adversar puternic, o eroare fină comisă încă din faza de deschidere poate fi sancționată fără drept de apel, oricât de corect sau de inventiv ar fi jocul practicat în continuare.

Aceasta trebuie să atragă atenția tinerilor maeștri de șah asupra necesității de a aprofunda și iar a aprofunda ideile deschiderilor pe care le practică.

X

X X

Iată și un alt exemplu în care pierderea contactului cu cerințele poziției, fie chiar și pentru o secvență aparent nedeterminată a partidei, are efecte ireversibile.

În anul 1979 la Petropolis s-a desfășurat partida dintre marii maeștri Liubojevici cu piesele albe și Portisch, jucându-se o formă originală a "Apărării Franceze":

1. e4, e6 2. d3, d5 3. Cbd2, Cf6 4. Cf3, Cc6?! 5. c3, a5 6. e5, Cd7 7. d4, b6 8. h4!

Rezultatul unui raționament simplu și logic: structura "alterată" a pionilor de pe flancul damei nu va permite negrului să efectueze rocada mare, iar construirea de către alb a unei puternice poziții de atac pe flancul regelui îl va împiedica să efectueze și rocada mică.

Regii vor rămâne deci în centrul tablei, iar șansele vor trebui să fie în mod logic mai mari, de partea celui mai bine dezvoltat și cu o cooperare mai bună între figuri.

8... Ne7 9. Nb5! Ccb8 10. Cf1! Na6

Portisch uzează de o manevră strategică clasică a "Apărării Franceze" schimbând nebunii de câmpuri albe, pentru a-şi asigura puncte de sprijin poziţionale pe aceste câmpuri, chiar şi în condiţiile devansului de dezvoltare în care se află.

11. Na6, Ta6 12. Dd3, h6 13. Cg3, Cf8 14. Ch5! g6 15. Cf4, Dd7 16. h5, g5 17. Ce2, c5 18. Ch2, c4! (vezi diagrama nr. 63)

Atacul albului pe flancul regelui se derulează vertiginos, astfel încât negrul apelează la singura sa idee rămasă disponibilă. El blochează flancul damei pentru a asigura protecţia regelui negru pe acest flanc şi se gândeşte în continuare la pregătirea contrajocului său în centru, având în vedere singura străpungere care a mai rămas posibilă prin f7-f6. Cum şi regele alb este restant în centrul tablei, această străpungere care vizează şi intenţii agresive necesită pregătiri meticuloase.

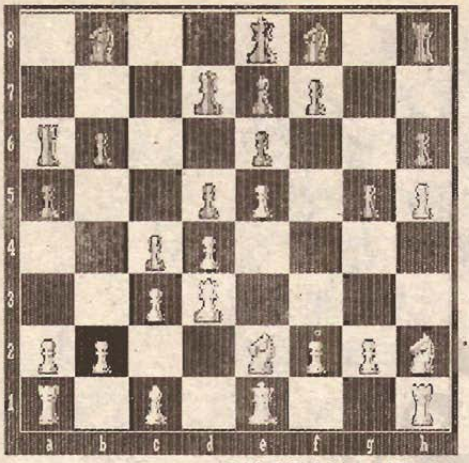


DIAGRAMA NR. 63

19. Dc2, Rd8 20. Cg4, De8!

Se eliberează câmpul d7 pentru cal şi ia sub observaţie indirectă pionul din h5 (după f7-f6) dacă albul va îndrăzni totuşi să efectueze rocada mică.

21. a4, Ta7 22. Tb1, Tc7 23. f4, Cbd7 24. f5, f6! (vezi diagrama nr. 64)

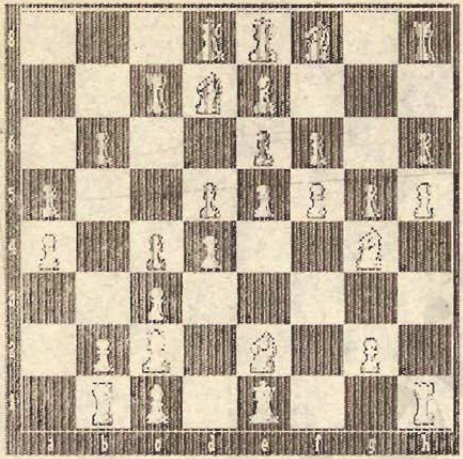


DIAGRAMA NR. 64

În sfârşit, se produce spargerea mult râvnită de negru, care nu mai putea fi amânată.

Desfacerea pe această cale a nodului gordian al partidei, capătă efecte absolut decisive, inevitabile.

Nu intră în subiectul care ne preocupă analiza tactică exhaustivă a poziţiei, dar din numeroasele variante disponibile rezultă că soarta partidei s-a modificat şi, în toate cazurile, negrul are şanse reale de salvare a poziţiei sale.

A urmat:

25. fe6, Ce6 26. Ce3, fe5! 27. Cd5, ed4 28. Cc7, Cc7 29. cd4, Df7 30. b3, Tf8 31. bc4, Df2+ 32. Rd1, Dg2 33. Te1, Ca6 34. Tb3, Cb4 35. Dg6, Tf6 36. Dg8+ Rc7 37. Te3, Nd6 38. Nd2, Nf4 39. Cf4, Tf4! 40. T3e2, Df3

şi în acest moment s-a căzut de acord asupra remizei!

Unde a greşit Liubojevici?

Unde, când şi cum a pierdut Liubojevici pentru o fracţiune de timp contactul cu logica poziţiei, cu cerinţele acesteia, permiţând negrului să scape din menghină şi să obţină contraşanse?

Pentru a răspunde la această întrebare, trebuie să ne întoarcem la poziţia de după mutarea 17 a negrului 17... c5, reprezentată pe diagrama nr. 65.

DIAGRAMA NR. 65

Dacă în acest moment în loc de 18. Ch2, c4!, albul ar fi prevenit blocarea flancului damei, jucând pur şi simplu 18. b3! (dacă 18... a4 19. Tb1) avantajul său teriotrial şi dinamic ar fi devenit probabil decisiv, întrucât regele negru nu se mai află în siguranţă pe nici un flanc.

Iată, deci, cum a fost suficient ca albul să piardă din mână controlul poziției într-o singură secvență a partidei, pentru ca negrul să profite imediat, căpătând contrașanse!

Concluzia care se desprinde din acest exemplu, este aceea că un maestru de șah, indiferent dacă atacă sau se apără, este obligat să aibă o viziune globală asupra întregii suprafețe a tablei de șah și a distribuției pe această suprafață a focarelor strategice sau tactice cu pondere esențială în desfășurarea planurilor de joc.

În caz contrar se poate pierde momentul interferenței dintre planul de joc propriu și cel al adversarului, iar consecințele, mai ales în fața unui adversar redutabil, nu se vor lăsa așteptate.

X

X X

Una dintre cele mai răspândite situații de acest fel are drept cauză insuficiența cunoștințelor asupra finalurilor de partidă și mai ales a finalurilor complexe.

În plin joc de mijloc survine la un moment dat posibilitatea trecerii prin schimburi într-o poziție simplificată sau chiar direct în final.

Chestiunea stă în capacitatea, bazată pe cunoștințe, de a aprecia corect finalul care rezultă la capătul unei variante simplificatoare calculate "la tablă", deci de a aprecia dacă finalul respectiv este favorabil, defavorabil sau egal.

Decizia de trecere în final este o decizie limită.

Fostul campion al lumii A. Alehin, referindu-se la posibilitatea trecerii prin simplificări într-un final cu şanse de câştig arată că, citäm:

"După părerea mea orice şahist este dator să folosească o asemenea posibilitate şi să încerce să rezolve problema câştigului fără teama de simplificări.

Jocul la complicarea poziţiei este o măsură extremă, la care un şahist trebuie să recurgă numai atunci când nu găseşte un plan clar şi logic."

Vom alege pentru exemplificare o partidă jucată chiar de Alehin cu piesele albe împotriva lui Znosko-Borowski în turneul de la Birmingham din anul 1926:

1. d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cc3, Nb4 4. Ng5, h6 5. Nf6, Df6 6. Tc1, b6 7. Cf3, Nb7 8. e3, o-o 9. Ne2, d6 10. o-o, Nc3 11. Tc3, Cd7 (vezi diagrama nr. 66)

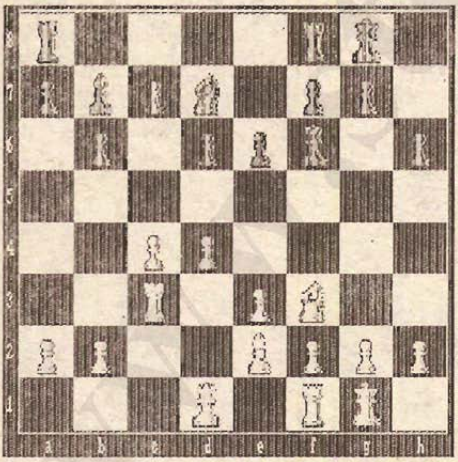


DIAGRAMA NR. 66

Nu se poate afirma în nici un caz că în această poziție albul are avantaj decisiv.

Alehin însă sesizează că mica sa superioritate pozițională poate fi cristalizată prin schimbul nebunilor.

Prin aceasta s-ar crea motive clare de joc vizând valorificarea câmpurilor albe din dispozitivul negrului de pe flancul damei, care se slăbesc prin acest schimb.

11. Cd2! e5

Dacă sesiza pericolul şi aprecia corect poziția, negrul ar fi încercat poate în orice caz 11... c5.

În loc de aceasta, el acceptă cu seninătate intrarea într-un final pe care în mod eronat îl apreciază egal.

Este momentul pierderii contactului obiectiv cu poziția, când este pusă deci în lumină o lipsă din procesul de gândire a lui Znosko-Borovski, cel puțin în această partidă:

13. Nf3! Nf3 14. Cf3, e4 15. Cd2, De7 16. Da4, f5 17. Dc6, Cf6 18. b4, a5 19. Ta3! Dd7 20. Dd7, Cd7 21. ba5, Ta5 22. Ta5, ba5 23. Tb1, Tb8 24. Tb8, Cb8 (vezi diagrama nr. 67).

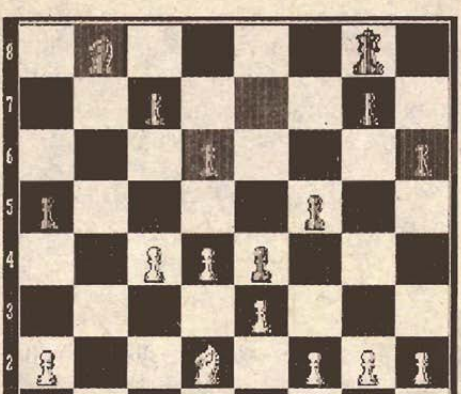


DIAGRAMA NR. 67

Acesta este finalul urmărit de ambii parteneri!

Negrul a apreciat poziția egală. Alehin însă, nu numai că a apreciat poziția favorabilă albului, dar a avut în vedere argumente foarte concrete.

Comentariul lui Alehin la această poziției este deosebit de instructiv:

"Cu toată simplificarea completă a poziției, albul nu numai că şi-a păstrat, dar şi-a mărit chiar avantajul. Pionul negru "e" împins înainte constituie o bună țintă de atac şi, în afară de aceasta, intervine posibilitatea străpungerii g2-g4, după care în eventualitatea continuării g6, gf5, gf5, f3, ef3, Cf3 albul are amenințarea Ch4.

Această a doua posibilitate ar fi devenit reală, dacă regele ar fi pornit să-şi apere flancul damei. Şi totuşi negrul ar fi trebuit să se decidă la călătoria regelui, deoarece flancul damei nu poate fi apărat numai cu calul împotriva atacului combinat al regelui şi calului alb."

A urmat:

25. Rf1, Cd7 26. Re2, Cb8 27. Rd1, a4 28. d5! Cd7 29. Rc2, Ce5 30. Rc3, Cg4 31. Rb4, Cf2 32. Ra4, f4 33. ef4, e3 34. Cf3, Cd3 35. Rb5! g5 36. fg5, hg5 37. a4, e2 38. h3, Cc5 39. a5, Cb3 40. Ce1, Cd4+ 41. Ra4 şi negrul a cedat!

Iată cum, datorită unei aprecieri greşite a poziţiei rezultate prin trecerea în final, în faţa unui adversar de valoare negrul a pierdut fără drept de apel!

X

X X

În toate exemplele de până acum succesul sau insuccesul au fost determinate de o capacitate mai mare sau mai mică de sesizare a NUANŢELOR strategice sau tactice ale unei poziţii.

Cu cât coborâm mai mult pe scara valorii şahiste, această capacitate de percepere a nuanţelor în aprecierea unei poziţii este mai redusă.

Rezultă implicit că potenţarea acestei capacităţi trebuie să conducă la progres valoric, este deci una din cheile perfecţionării măiestriei şahiste.

După ce din exemplele anterioare am văzut cum se poate "rata" o poziţie datorită nesesizării unor nuanţe cu caracter tactic sau la trecerea din jocul de mijloc în

final, să urmărim în cele ce urmează un alt caz de pierdere a contactului cu o poziție având un conținut preponderent strategic, pozițional.

Partida aleasă ca exemplu s-a jucat la turneul internațional de la București, din anul 1953, între marii maeștri M. Filip cu piesele albe și L. Szabo.

1. d4, f5 2. c4, Cf6 3. g3, e6 4. Ng2, Ne7 5. Cf3, o-o 6. o-o, d5 7. b3

O veche preferință a lui M. Botvinic în varianta "Stonewal" din "Apărarea Olandeză", bine considerată și astăzi:

7... c6 8. Ce5?!

Albul inițiază o variantă de schimburi absolut lipsită de pretenții care va facilita negrului nu numai să egaleze rapid, dar chiar să obțină un ușor avantaj pozițional.

8... Cbd7 9. cd5?! ed5 10. Cd7, Nd7 11. Na3, Ce4 12. Ne7, De7 13. e3

Negrul este perfect și complet dezvoltat în timp ce albul, deja obligat să se apere, prevenind atacul negrului prin f5-f4.

13... a5! 14. Cd2 (vezi diagrama nr. 68)

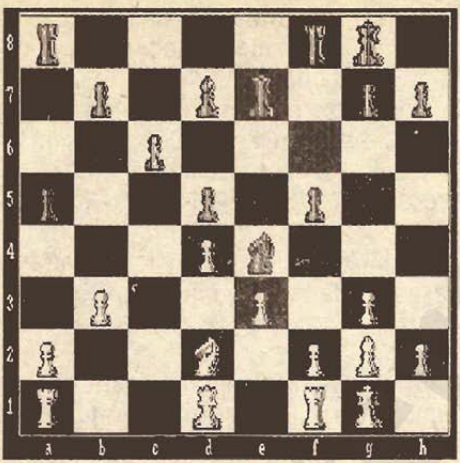


DIAGRAMA NR. 68

Să ne oprim puţin asupra acestei poziţii.

Vom observa imediat uşorul avans de dezvoltare al negrului ca şi perspectivele sale de pe flancul damei, unde, după schimbul nebunilor de câmpuri negre s-a produs ca efect secundar şi slăbirea câmpului "c3", ceea ce va trebui să potenţeze asaltul negrului prin a5-a4.

Speranţele albului sunt legate de eventuala ocupare cu calcul a câmpului e5 precum şi de caracterul simplificat al poziţiei.

14... a4 15. Cf3, ab3 16. Db3, b5 17. a4, b4 18. a5, Tfb8 19. Tfc1, Cc3 20. Nf1, Rh8 21. Ce1! (vezi diagrama nr. 69)

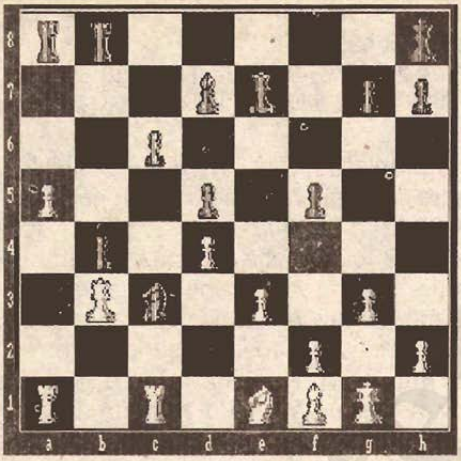


DIAGRAMA NR. 69

Aparent inexplicabil, partida începe să se deruleze în defavoarea negrului!

Pionul alb de pe coloana "a" va fi puternic susținut de nebunul din f1 şi se mai amenință pur şi simplu Ce1 - d3 x b4!

De aceea, în lipsa unor continuări poziționale favorabile, negrul se vede nevoit să recurgă la o ultimă resursă tactică prin care îşi formează doi pioni liberi.

21... f4 22. ef4, Nf5 23. Cc2, Nc2 24. Tc2, c5 25. dc5, Dc5 26. a6, Dd4 27. Tb2, h6 28. Te1, Tb6 29. f5!

Inițiativa a trecut în întregime de partea albului care va juca în finalul partidei inventiv şi exact:

29... Tf8 30. Te6, T6b8 31. f6! Tf6 32. Tf6, gf6

Este greşit 32... Df6 33. a7, Tf8 34. Db4, Cd1 35. Td2, Cf8 36. a8D cu câştig!

33. Dc2, Ce4 34. Tb3, Cc5 35. Tf3, Tg8 36. Dc1, Rh7 37. a7, Ta8 38. Tf4, Ce4 39. Dc7+ Rg6 40. Tg4+ Rf5 41. Dd7+ şi negrul a cedat!

Ce s-a întâmplat? Cum a fost posibilă o asemenea răsturnare a situaţiei? Unde a greşit negrul?

Să revenim la diagrama nr. 68. Deci după mutarea albului 14. Cd2, când negrul, după cum arătam, fără a avea o poziţie câştigătoare, beneficiază totuşi de o superioritate minimă dar incontestabilă.

Este perfect posibil ca această superioritate să nu se impună, dar maniera precipitată în care negrul a atacat pe flancul damei recurgând la o variantă aproape forţată prin care şi-a slăbit propria structură de pioni pe acest flanc, permiţând liberalizarea pionului alb de pe coloana "a", arată credem că L. Szabo a fost pur şi simplu "furat" de propria sa poziţie, scăpându-i pur şi simplu aceste consideraţii.

Negrul nu a aprofundat suficient poziţia, omiţând între altele posibilitatea de a acţiona pe ambele flancuri.

Credem că ar fi fost mai corect 14... Ne8! pentru a anihila calul alb după 15. Cf3, Nh5 urmat eventual de g7-g5 sau dacă 16. Dc2, Nf3 17. Nf3 negrul îşi conservă micul său avantaj de spaţiu, putând acţiona pe ambele flancuri.

x

x x

Problema sesizării nuanțelor în aprecierea unei poziții se raportează foarte des la noțiunea de "egalitate".

Auzim frecvent exprimări de genul: "poziția este egală" sau "am forțat o poziție egală" sau "am pierdut ocazia de a egala poziția" etc. etc.

Ce înseamnă de fapt o poziție egală?

Egalitatea în general exprimă o situație de echilibru, ceea ce în contextul "pozițiilor egale" ce survin într-o partidă de șah, semnifică un echilibru al posibilităților strategice și tactice din poziția respectivă.

Dar echilibrul așa cum l-am apreciat este real?

Stabilirea diagnosticului de "egalitate" al unei poziții depinde desigur de nivelul de competență al apreciatorului, de cunoștințele sale, de capacitatea sa strategică și tactică, de capacitatea sa de analiză și sinteză, în condiții de joc deci într-un timp limitat, de obiectivitatea sa și chiar de starea sa fizică și psihică la un moment dat.

Ca orice fenomen "apreciat", egalitatea are un caracter relativ și limitat în timp.

Mai mult decât atât, datorită diferențelor de criterii de cunoștințe, de valoare în general, cei doi parteneri pot ajunge la concluzii diferite în aprecierea echilibrului relativ al uneia și aceleași poziții.

Exemplul partidei Alehin-Znesko-Borovski (vezi diagrama nr. 67) este edificator din acest punct de vedere.

Orice partidă de șah balansează în jurul unor poziții de echilibru strategico-tactic obiectiv.

A percepe corect aceste poziții înseamnă a lua decizii corecte, a ține bine frâul partidei, a o putea controla.

A nu percepe corect aceste poziții înseamnă a lua decizii incorecte, a nu controla partida, în final a comite greşeli, care determină ruperea echilibrului strategic sau tactic, în favoarea adversarului.

În general în şah, ca de altfel şi în viața de toate zilele, nu este prudent a se face afirmații categorice şi poate mai ales în afirmarea egalității unei poziții.

Sunt numeroase cazuri în care echilibrul este numai aparent sau altele în care menținerea echilibrului stă "într-un fir de păr", depinde de idei sau de mutări unice, care pot fi sesizate sau nu.

Un asemenea caz a survenit, spre exemplu, în partida dintre marii maeştri Dr. M. Euwe, cu piesele albe, şi P. Keres în turneul de la Zürich, din anul 1953 (vezi diagrama nr. 70).

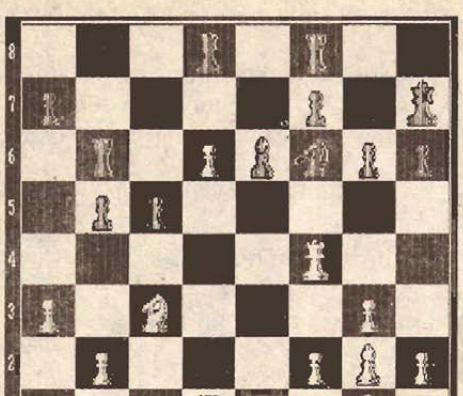


DIAGRAMA NR. 70

La mutare se află negrul.

Cum poate fi apreciată poziția?

Ca imagine poziția albului este superioară, din următoarele motive:

a) regele negru are o poziție de adăpost şubredă

b) pionul "d6" avansat controlează punctele de sprijin c7 şi e7, oricând prezentând un potențial tactic periculos pentru negru printr-o eventuală înaintare d6-d7;

c) pionul negru din "c5" este sau poate deveni un obiectiv de atac;

d) turnurile albe ocupă poziții dominante pe coloanele "d" şi "e", iar nebunul din g2 controlează întreaga diagonală h1-a8.

În ce ar consta sau pe ce s-ar putea baza contraşansele negrului:

a) avansarea majorității de pioni pe flancul damei;

b) atacarea a treia oară a pionului alb din "d6", care, odată căzut, schimbă fulgerător echilibrul şi soarta partidei;

c) slăbiciunea punctului "b3" din dispozitivul albului.

Keres a jucat în poziția din diagramă:

1... Te8!

Este probabil mutarea unică prin care se salvează partida întrucât imediat 1... Nb3 2. Td2 nu este eficient deoarece nu merge în continuare 2... Te8? 3. Te8, iar prin deschiderea coloanei "e" albul pătrunde cu turnul pe câmpul e7.

Pe de altă parte, albul ameninţa 2. Te6, fe6 3. De5, Dd7 4. Nh3 sau 3... Te8 4. Dc5 cu şanse mari de câştig.

Abia acum, după 1... Te8! negrul, eliminând ameninţarea 2. Te6 se poate pregăti pentru ocuparea cu nebunul a câmpului "b3" subminând apărarea pionului din "d6".

A urmat:

2. Ce4, Ce4 3. Te4, Dd7 4. De5, Td8 5. Dc5, Td6 şi s-a căzut de acord asupra remizei!

Câți jucători privind poziția din diagrama nr. 70 ar fi apreciat că este "egală"?

Am consacrat acest întreg capitol pentru a sublinia unele aspecte mai ascunse, mai subtile, sau într-un cuvânt mai rafinate, ale gândirii şahiste.

Scopul urmărit nu a fost atât acela de a dezvălui aceste aspecte, cât mai ales ca dezvăluindu-le, să se stimuleze dorința de perfecționare a tinerilor maeştri de şah, prin nivelul de înțelegere, de "rafinare" către care trebuie să tindă şi la care trebuie să ajungă.

www.store.ro

CAPITOLUL XI
CERINȚE NOI ÎN ȘAHUL CONTEMPORAN

În ultima vreme circulă din ce în ce mai mult ideea că maniera de a se juca șah s-a schimbat foarte mult, dacă nu chiar fundamental în raport cu trecutul apropiat.

Pentru confirmarea unei asemenea ipoteze, rămâne însă de văzut în ce ar putea consta aceste schimbări majore.

Foarte interesante sunt răspunsurile fostului campion mondial V. Smâslov, la întrebările puse de un jurnalist francez, într-un interviu acordat revistei "Europe Echecs", din anul 1990.

La prima întrebare, dacă actualii mari campioni de șah sunt superiori celor din trecut, V. Smâslov a răspuns:

"Este greu de afirmat că un savant din zilele noastre îi este superior lui Newton, un muzician lui Bach sau un artist lui Leonardo da Vinci. La fel și în șah. Diferențele constau în cantitatea și calitatea informațiilor acumulate în timp".

Întrebat cum vede viitorul șahului, a răspuns foarte simplu: "De când joc șah, adică din anul 1935 și până astăzi, nu a survenit nici o revoluție în modul de a se juca șah"

Vom reveni asupra acestor două opinii deosebit de interesante, cu importanța lor asupra conținutului materialului de față.

Deci, s-a schimbat ceva în șah?

Răspunsul la această întrebare trebuie căutat desigur în sferele superioare ale elitei șahiste actuale, iar importanța acestui răspuns este enormă, întrucât eventuala punere în evidență a unor fenomene noi ale gândirii și practicii șahiste, ar impune imediat modificări ale procesului de pregătire, de orientare și perfecționare a maestrului de șah, de adaptare a acestor procese la noile condiții.

În definitiv unde ar putea interveni aceste schimbări?

Toate principiile și regulile dinamicii și strategiei generale a șahului, inclusiv anumite modele tipice, sunt rodul muncii generațiilor de mari jucători și teoreticieni și fac astăzi parte din patrimoniul științific al șahului.

Ele sunt cunoscute și adesea bine stăpânite și aplicate chiar și de jucătorii de categoria I.

În acest domeniu sunt greu de presupus modificări majore ale gândirii șahiste, sau să se producă în viitor.

În ceea ce privește tactica șahistă, care implică în mare măsură calculul de variante, aceasta depinde direct de calitățile individuale ale jucătorului, naturale sau formate prin munca de perfecționare (fantezie, capacitate de calcul etc.).

Urmărind partidele care se joacă astăzi la nivelul maeștrilor și marilor maeștri, se constată o ridicare evidentă a nivelului general de joc, urmare firească a

creşterii numărului de competiţii de şah, ca şi a fabuloasei literaturi şahiste actuale.

Drept urmare, a scăzut spre exemplu simţitor numărul partidelor cu realizări impecabile ale unor motive strategice clasice, aceste motive strategice fiind astăzi foarte bine cunoscute şi studiate, iar în condiţii ce pot deveni defavorabile... evitate.

A scăzut, de asemeni şi la fel de simţitor, numărul partidelor cu atacuri fulminante, pline de sacrificii aşa cum apăreau în partidele unor Kurt Richeter, Simaghin, Fuderer, Tal etc. etc., întrucât tehnica construirii strategice a poziţiilor ca şi cea a apărării s-au dezvoltat foarte mult.

Se pot da multe asemenea exemple, dar ele atestă, cum arătam, o ridicare generală a nivelului de joc şi nicidecum o schimbare în gândirea şahistă.

După cum se observă, aria de investigare în această problemă se restrânge şi, aproape fără voie, ajungem la concluzia că, dacă a intervenit vreo modificare importantă asupra manierei în care se joacă astăzi şah în raport cu trecutul mai apropiat şi cu atât mai mult cu cel mai îndepărtat, această modificare nu poate să vizeze decât ORGANIZAREA PARTIDEI DE ŞAH!

Despre ce este vorba?

În mod absolut convenţional suntem obişnuiţi a împărţi partida de şah în trei etape distincte: deschidere, joc de mijloc şi final.

Această împărţire convenţională este adânc imprimată în gândirea şi conştiinţa şahiştilor. Decenii de-a rândul s-au scris numeroase lucrări de valoare separat

despre deschideri, joc de mijloc sau final, despre trecerea din deschidere în jocul de mijloc, sau din jocul de mijloc în final, se scriu şi astăzi, pentru că ele sunt de mare utilitate teoretică şi practică, mai ales pentru jucătorii aflaţi în stadiul asimilării principiilor strategice şi tactice fundamentale, înainte de a se încumeta să facă saltul în lumea şahului de performanţă, unde aceste elemente sunt doar puncte de plecare.

Rezultă deci că, tocmai aici, în lumea şahului de performanţă s-a petrecut în timp un fenomen nou care ridică mult ştacheta pretenţiilor.

Pregătind definirea acestui fenomen, vom începe prin a evidenţia şi adevărata revoluţie petrecută în studiul deschiderilor.

Numărul mare de competiţii care aduc mereu valuri de "noutăţi teoretice" împing aprofundarea variantelor tot mai departe spre sfârşitul partidelor, determinând pur şi simplu (desigur nu întotdeauna) suprapunerea primelor două faze convenţionale enunţate anterior, adică deschiderea şi jocul de mijloc, în procesul de pregătire a deschiderilor.

Pentru o primă edificare asupra problemei, vom prezenta două exemple aflate unul în raport cu celălalt la o distanţă de 50 ani.

În campionatul fostei URSS, din anul 1941, în partida Libienthal-Keres, s-a jucat deschiderea "Indiana Damei":

După 1.d4, Cf6 2. c4, e6 3. Cf3, b6 4. g3, Nb7 5. Ng2, Ne7 6. o-o, o-o 7. Cc3, Ce4 8. Dc2, Cc3 9. Dc3, Keres a jucat 9... Ne4!, la data respectivă o inovaţie teoretică extrem de puternică, după care deschiderea se

termină şi începe jocul de mijloc. (vezi diagrama nr. 71 după 9... Ne4!)

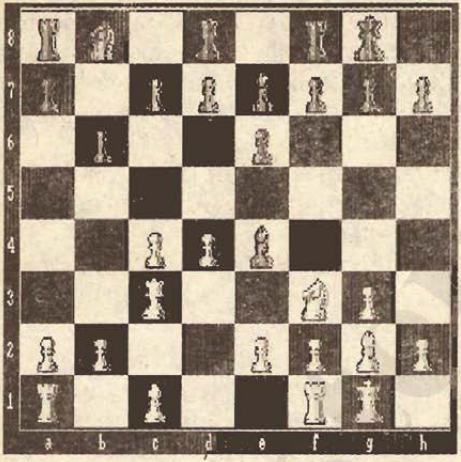


DIAGRAMA NR. 71

După 50 de ani, în revista "Şah 32/64" nr. 2 din anul 1991, maestrul român Mihail Marin, publică un articol teoretic asupra atacului Polugajevski din "Apărarea Grünfeld", exprimând stadiul ultim al experienţelor practice şi cercetărilor teoretice ale acestui atac.

Redăm o singură variantă din cele prezentate:

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. cd5, Cd5 5. e4, Cc3 6. bc3, Ng7 7. Nc4, c5 8. Ce2, o-o 9. Ne3, Cc6 10. Tc1, cd4 11. cd4, Da5 12. Rf1, Nd7 13. h4, Tac8 14. h5, e5 15. hg6, hg6 16. d5, Cd4 17. Cd4, ed4 18. Nd4, Nb5 19. Ng7, Tc4 20. Tc4, Nc4 21. Rg1, Rg7 22. Dc1! f6 23.

Th3, g5! 24. Dc4, De1+ 25. Rh2, Df2 26. Dc7, Tf7 27. Db8, Df4+ 28. Df4, gf4 29. Tf3, Tc7 30Tf4, Tc2 31. a3, Te2 cu şanse egale în final!! (vezi diagrama nr. 72).

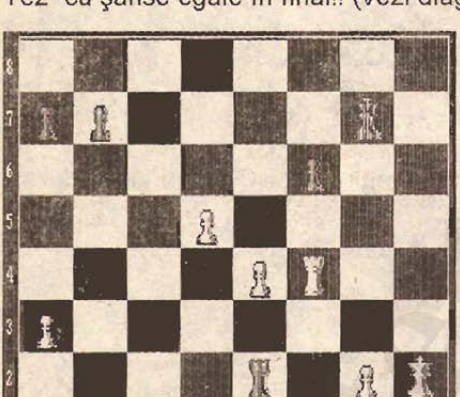


DIAGRAMA NR. 72

De reținut că acesta nu este un exemplu de partidă practică, ci o analiză teoretică, dusă până în final!

Asemenea analize au devenit monedă curentă în şahul contemporan, chiar o necesitate obiectivă în procesul de pregătire, tocmai datorită revoluției produse în evoluția deschiderilor, urmare a continuității uriaşe de informații ce se acumulează permanent în acest domeniu.

Iată şi un alt exemplu, de această dată dintr-o partidă concretă jucată între Adams, cu piesele albe şi Gaffar, la Novi-Sad, în anul 1990.

După:

1. e4, e5 2. Cf3, Cc6 3. Nb5, a6 4. Na4, Cf6 5. o-o, Ne7 6. Te1, b5 7. Nb3, d6 8. c3, o-o 9. h3, Nb7 10. d4, Te8 11. Cbd2, Nf8 12. a4, h6 13. Nc2, ed4 14. cd4, Cb4 15. Nb1, c5 16. d5, Cfd7 17. Ta3! f5 18. ef5, Cf6 19. Ce4, Nd5 20. Cf6, Df6, a survenit poziția din diagrama nr. 73.

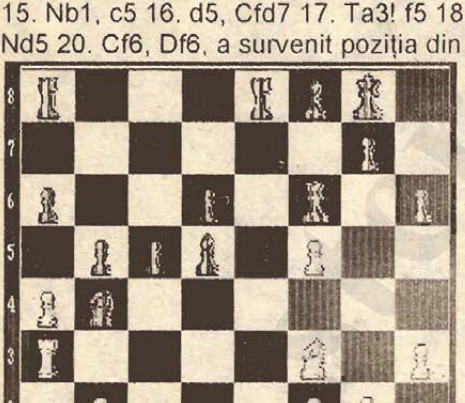


DIAGRAMA NR. 73

După aspectul poziției, şi conform împărțirii convenționale a fazelor unei partide de şah, ar trebui să ne aflăm demult în jocul de mijloc, cu un pronunțat caracter tactic.

În realitate poziția este foarte cunoscută jucătorilor de "Spaniola", din celebra partidă dintre Kasparov (cu albul) și Karpov, jucată în meciul pentru titlul mondial la New-York, în același an!

Kasparov a jucat 21. Nd2?!, intrând într-o poziție discutabilă, care discutabilă a rămas și în finalul partidei, după ce s-a căzut de acord asupra remizei!

Și iată că, în poziția din diagramă, Adams a întărit jocul albului, deci, suntem încă în... deschidere!

A urmat: 21. Tae3! Nf7 22. Ch2, Te3 23. Te3, Te8 24. Tg3, Dd4 25. Nd2, ba4 26. Cg4, Nb3 27. Ch6, Rh8 28. Dh5 și negrul a cedat, într-o partidă care va beneficia cu siguranță în timp și de alte interpretări ale aceleiași partituri.

În deschiderile cu structuri poziționale, fenomenul poate fi chiar mai accentuat, existând posibilitatea prelungirii variantelor până în finaluri, de unde... abia încep analizele.

Iată de pildă poziția care poate surveni dintr-o variantă cunoscută a "Deschiderii Engleze". După:

1. c4, c5 2. Cf3, Cf6 3. Cc3, e6 4. g3, b6 5. Ng2, Nb7 6. o-o, Ne7 7. d4, cd4 8. Dd4, d6 9. Td1, a6 10. b3, Cbd7 11. e4, o-o 12. Na3 (albul forțează trecerea în final) 12... Cc5 13. e5, de5 14. Dd8, Tfd8 15. Ce5, Ng2 16. Rg2 survine poziția de pe diagrama nr. 74.

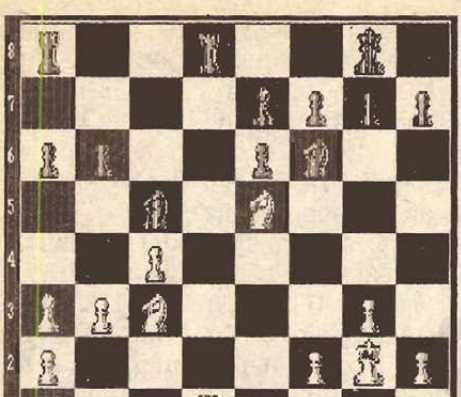


DIAGRAMA NR. 74

S-au scurs deci 16 mutări şi partida a intrat deja într-un final complex, foarte greu, cu multiple posibilități.

Dintre acestea vom examina una singură:

16... Tdc8 17. Ca4, Tab8 18. Cc5, Nc5 19. Nc5, Tc5 20. f4!

Încă nu ne-am desprins din domeniul elementelor cunoscute şi al analizelor, întrucât iată, mutarea 20. f4 este o "întărire teoretică" adusă de polonezul Pytel față de partida Despotovici - Ionza, Smederevo, 1981 în care după 20. Cd7?! Cd7 21. Td7, g5! 22. Tad1, b5! negrul a egalat uşor.

20... b5 21. Td2, bc4 22. bc4, h6! şi practic, din acest moment, trebuie începute analizele asupra acestui final foarte dificil.

Cu foarte mulți ani în urmă, fostul campion mondial de șah A. Alehin împărțea partida de șah în două faze: faza de pregătire și faza de execuție.

Conform acestei împărțiri, cea de-a doua fază, de execuție, începea odată cu cristalizarea planurilor de joc și creșterea ponderii calculului concret de variante.

Trecerea timpului nu numai că a confirmat acest mod de a gândi organizarea partidei de către Alehin, ci, mai mult decât atât, l-a și amplificat prin cuprinderea aprofundării planurilor de joc, în prima etapă, de pregătire, ceea ce-i conferă un nou conținut, deci alte cerințe.

Aparent... nu s-a schimbat nimic.

Urmărind partidele din cărți sau reviste de șah nu se vede mare lucru. Toate conțin exact etapele cu care ne-am obișnuit, adică au deschidere, joc de mijloc și câteodată și final.

În partidele bine comentate întâlnim totuși analize tactice în jurul mutării 20, iar în articolele teoretice chiar și peste această mutare, dar, toate acestea ne-au intrat în obișnuit, nu ne mai pun pe gânduri și nu ne mai impresionează.

Desigur că această aparență rezistă numai la o examinare superficială a realității, iar maeștrii de șah știu foarte bine câtă muncă de analiză este cuprinsă tocmai în ceea ce "nu se vede" pe tabla de șah.

Schimbarea PRACTICĂ, profundă, s-a produs, din motivele arătate în paginile anterioare, în corelarea dintre partida propriu-zisă și maniera nouă de pregătire a acesteia, prin care sunt antrenate simultan și sincron, deschiderea, jocul de mijloc și uneori chiar și finalul.

Cerințele pregătirii unui jucător de performanță sunt astăzi altele, ştacheta este ridicată foarte sus şi el trebuie să facă față acestei situații noi.

Este exact ceea ce s-a dorit a fi pus în evidență.

Dar lucrurile nu se opresc aici, întrucât un fenomen major antrenează întotdeauna după sine implicații colaterale având aceeaşi intensitate şi importanță.

Necesitatea pregătirii cuplului "deschidere - joc de mijloc" "de acasă", prin munca intensă pe care o include, provoacă cel puțin următoarele reacții:

1) nevoie de a examina variantele posibile ale unei deschideri, până la formarea unui sentiment de încredere deplină asupra tuturor posibilităților, indiferent cât de departe trebuie conduse analizele.

Chiar dacă o examinare exhaustivă a resurselor unei poziții complexe nu este întotdeauna realizabilă, partida practică va găsi pe cei doi parteneri stăpânind mai bine poziția, iar jocul va câştiga mult în calitate, chiar dacă pe tablă se materializează idei sau mutări diferite de cele avute în vedere în procesul de pregătire;

2) munca intensă de pregătire a deschiderii şi jocului, poate impune de la caz la caz revizuirea repertoriului de deschideri, ca dimensiune şi diversitate, astfel încât acesta să fie în consonanță cu capacitatea biologică personală de a-l aprofunda la nivelul necesar;

3) munca laborioasă "de acasă" predispune pe bună dreptate la abordarea unor variante complicate, agresive, la asumarea unui grad de risc mai mare, ceea ce suplimentează starea de tensiune sub care se joacă partidele.

Această stare de tensiune accentuată a devenit o caracteristică a şahului competiţional de performanţă, din zilele noastre şi pretinde o formă psihică şi fizică perfectă, înaintea fiecărei competiţii şi a fiecărei partide.

Partida 3-a, a meciului pentru titlul de campion mondial, jucată în anul 1990 la New-York, între Karpov cu piesele albe şi Kasparov, ilustrează suficient de limpede cele arătate mai sus.

După: 1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, Ng7 4. e4, d6 5. Cf3, o-o 6. Ne2, e5 7. Ne3, De7 8. de5, de5 9. Cd5! Dd8! 10. Nc5, Ce4! 11. Ne7! Dd7 12. Nf8, Rf8 13. Dc2! Cc5 14. Td1, Cc6! 15. o-o, Ce6 16. Cb6, ab6 17. Td7, Nd7 a survenit poziţia din diagrama 75, în care sacrificiul de damă al negrului pentru 2 figuri uşoare şi un pion, îi asigură un joc activ care desfide dezechilibrul material.

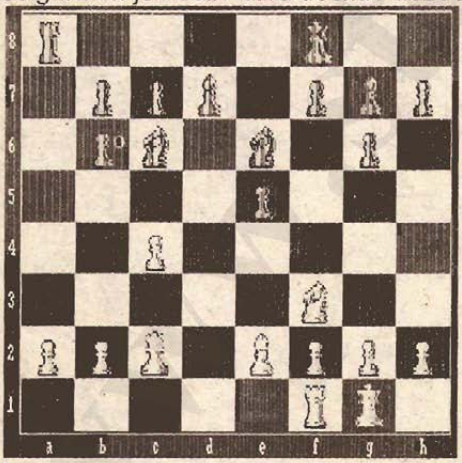


DIAGRAMA NR. 75

O adevărată expresie a şahului modern la cel mai înalt nivel, în evidentă contradicţie cu opinia de "status quo" exprimată de marele maestru V. Smâslov!

x

x x

Se conturează astfel o imagine asupra prototipului maestrului de şah "competitiv", excepţional pregătit din punct de vedere teoretic, tehnic, fizic şi psihic, aflat de la primele mutări în "interiorul" luptei de pe tabla de şah ce va urma, cu încredere în propriile cunoştinţe şi resurse şi cu o mare disponibilitate pentru lupta şahistă.

Întâlnirile dintre aceşti adevăraţi gladiatori şahişti reflectă toate caracteristicile aminitite.

Tinerii maeştri de şah trebuie să înţeleagă că, în condiţiile selecţiei naturale necruţătoare care se produce, au de ales între o muncă dură, dar pasionantă, singura care poate deschide drumul spre vârful piramidei şahiste, sau a se limita la o pregătire convenţională, lipsită de pretenţii majore.

CAPITOLUL XII
IMPACTUL INTERNAȚIONAL

Acest ultim capitol se adresează maeştrilor tineri sau foarte tineri, aflați la începutul carierei lor internaționale.

Lansarea unui tânăr maestru în arena internațională are nenumărate fațete psihologice, care nu pot fi neglijate şi care pot avea un efect determinant pentru evoluția sa viitoare.

De aceea vom începe cu o incursiune ce se vrea cât mai aproape de realitate în evoluția unui tânăr maestru de şah, din punctul de vedere al impactului cu marii maeştri consacrați ai timpului.

Încă de la primele contacte cu revistele şi cărțile de şah, în fața unui şahist tânăr se deschide o lume nouă, ca de basm, cu istoria ei, cu nenumăratele ei personaje, o lume colorată şi plină de pitoresc de la omul cel mai simplu până la cel mai reputat scriitor sau savant.

Toate aceste personaje sunt legate prin fascinația pe care o exercită asupra lor minunatul joc de şah.

Marea majoritate se cunosc fără să se fi văzut vreodată.

Îşi cunosc preferinţe, virtuţi şi defecte, ambiţii, uneori chiar şi viaţa cu ascensiunile şi căderile ei, au un limbaj comun.

Se simt legaţi prin sentimente de admiraţie, de simpatie sau antipatie, dar întotdeauna de respect.

Atunci când viaţa face astfel ca unii să se întâlnească, se cercetează din ochi şi încearcă să identifice imaginea deja formată cu cea reală, având sentimentul reîntâlnirii cu un personaj apropiat dintr-un roman citit şi recitit de nenumărate ori.

Pe măsură ce tânărul de care vorbim realizează progrese în arta şahistă, el va percepe din ce în ce mai bine scara valorilor în şah şi va identifica pe marii creatori, de la începuturile şahului până la cei contemporani cu el.

Sentimentul de admiraţie va genera în sufletul său două porniri: de a adopta un mare jucător ca model de gândire şi de joc pe deoparte şi ambiţia de a avea realizări şahiste la nivelul marilor performeuri pe de altă parte.

Curând, tânărul nostru personaj avansează el însuşi pe scara valorii, participând la competiţii din ce în ce mai puternice, astfel că, într-o bună zi, se va vedea în situaţia de a juca tocmai împotriva modelelor sale de mai înainte.

Cum va reacţiona?

În ce măsură impactul cu idolii începuturilor sale îl va influenţa, îi va permite sau nu să-şi etaleze toate cunoştinţele şi priceperea acumulate în timp?

Şahiştii sunt în general oameni sensibili, astfel că starea emotivă este prezentă înaintea oricărei partide,

chiar şi împotriva unui adversar considerat egal sau mai slab.

Este o latură omenească a şahiştilor, similară cu cea a actorilor stăpâniţi de emoţie înaintea începerii unui spectacol, chiar aflat la a zecea reprezentaţie.

Sigur că la primele partide jucate împotriva unor mari maeştri ai timpului este posibil a se resimţi o stare de timorare, uneori chiar de inhibare, care va influenţa într-o anumită măsură calitatea jocului. Există o asemenea posibilitate.

Pătrunderea unui tânăr maestru de şah în competiţiile internaţionale puternice, trebuie să fie un moment de sărbătoare, de mobilizare pentru confirmarea tuturor calităţilor sale.

Starea iniţială de timorare va dispare curând, fiind înlocuită prin ambiţia de a-i concura şi depăşi pe cei mai buni dintre cei mai buni.

Chiar dacă nu va reuşi de la bun început, prin perseverenţă şi mai ales printr-o aprigă muncă de perfecţionare, în cele din urmă va depăşi această stare de spirit iniţială.

Este o încurajare şi un îndemn.

Iar pentru ca acest îndemn şi această încurajare să capete consistenţă, vom încheia cu o poveste adevărată.

Suntem în luna octombrie a anului 1960 în oraşul german Leipzig, locul de desfăşurare al celei de-a XIV-a "Olimpiade de şah".

Ziua meciului România - URSS!

Echipa României era alcătuită din patru tineri care la acea vreme nu depăşeau vârsta de 27 ani, în

ordinea meselor: T. Ghițescu, D. Drimer, C. Radovici și Gh. Mititelu.

Dar cine intra în componența echipei URSS?

Tot în ordinea meselor: M. Tal, campionul lumii, M. Botvinic, fostul campion al lumii, P. Keres, unul dintre cei mai mari jucători ai tuturor timpurilor și V. Smâslov, fost campion al lumii, toate aceste titluri valabile la data desfășurării meciului.

Rezervă era T. Petrosian... viitorul campion al lumii.

Ceva experiență internațională aveau cei patru jucători români, dar distanța până la cei patru coloși ai șahului mondial era enormă!

Și totuși, partidele în desfășurarea lor nu au ilustrat această mare diferență.

Ambiționați de perspectiva unor partide puternice în care să ne etalăm toate cunoștințele și forța de joc, urma deci "să ne jucăm cartea" cu calm și cumpănire, indiferent care va fi rezultatul final al meciului.

Doream într-un cuvânt ca cei patru coloși să simtă că nu s-au plimbat în meciul cu noi!

Și puțin a lipsit să nu facem un meci nul, dacă nu chiar...

Dar să urmărim mai bine partidele.

La masa I, partida M. Tal - T. Ghițescu:

1. e4, c5 2. Cf3, Cc6 3. d4, cd4 4. Cd4, g6 5. c4, Cf6 6. Cc3, Cd4 7. Dd4, d6 8. Ne2, Ng7 9. Ne3, o-o 10. Dd2, Cg4 11. Nd4, e5 12. Ne3, Ce3 13. De3, f5 14. Td1, Nf6 15. o-o, b6 16. Nf3, f4

Nu insistăm asupra deschiderii. Facem doar observația că T. Ghițescu care întotdeauna s-a pregătit cu multă atenție și seriozitate la adversar, pregătise în mod special această variantă cu tarele și atributele ei, ca antidot împotriva elanului ofensiv uluitor care îl caracteriza în acea vreme pe M. Tal.

17. Dd3, Ne6 18. b3, Ne7 19. De2

O ezitare încurajatoare, din care rezultă că "dracul nu-i chiar atât de negru cum se spune". Sigur pentru alb ar fi fost mai bine 17. De2.

19... Tf7 20. Td3, h5 21. Tfd1, Nf8 22. Cb5, Td7 23. T1d2, a6!, un sacrificiu de pion extrem de ingenios bazat pe prinderea calului alb la un moment dat.

24. Cd6, Dc7 25. Dd1, Tad8 26. Ce8! Td3 27. Cc7, Td2 28. Da1, Nf7 29. Cd5 (vezi diagrama nr. 76)

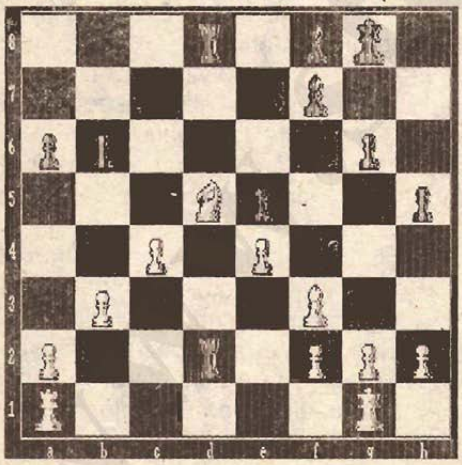


DIAGRAMA NR. 76

Poziția este foarte complicată, dar ea a fost avută în vedere de Ghițescu atunci când a jucat 23... a6.

Aici negrul a ratat ocazia de a încheia corect varianta prin 29... Nc5! 30. De5, T8d5! 31. Cd5, Tf2 32. b4, Ne3 33. h4, Tf3+ 34. Rh2, Tf1 şi albul este forţat să se mulţumească cu remiză.

Ghițescu a jucat însă greşit, declanşând mecanismul combinativ al lui Tal, care va juca practic cele mai bune mutări până la sfârşitul partidei.

29... Nd5?! 30. ed5, Nc5 31. b4! Nd4 32. Db1, Rg7 33. h4, Tf2?

Încă mai erau şanse prin intercalarea mutării 33... Tb2! 34. Rh2, Tb2 35. De4, Tb4 36. d6! Td6 37. Db7+, Rf8 38. Nd5, Re8 39. Nc6+, Tc6 40. Dc6+, Re7 41. Dg6, Tc4 42. Dh5, Tc3 43. Df5! Rd6 44. h5, Nf2 45. h6, Ng3+ 46. Rh3, Nf2+ 47. Rg4, Tg3+ 48. Rh5, Tg2 49. h7, Th2+ 50. Rg4 şi negrul a cedat!

La masa a II-a, partida M. Botvinic - D. Drimer.

Într-o partidă contra lui M. Tal ca aceea jucată de Ghițescu stressul provine de la maniera sa de joc permanent agresivă şi insistentă care "te trage după el", asociată cu o fantezie şi simţ combinativ ieşite din comun.

Într-o partidă contra lui M. Botvinic situația este cu totul alta.

Stressul la care eşti supus provine din convingerea că cea mai fină eroare poziţională va fi sancționată, ceea ce te obligă la o concentrare intensă, apăsătoare, pentru a fi la înălțimea problemelor de acest fel puse de poziție.

Pregătit pentru acest gen de luptă Drimer a avut parte de o mică surpriză:

1. e4, c5 2. Cf3, Cc6 3. d4, cd4 4. Cd4, Cf6 5. Cc3, d6 6. Ng5, e6 7. Ne2, a6 8. o-o, Ne7 9. Dd2, Nd7 10. Tad1, Dc7 11. Cb3, Td8 12. Nf6, Nf6?!

Iată-l pe Botvinic sacrificând în deschidere un pion, ceea ce nu-i este obişnuit, este drept un sacrificiu poziţional care trebuie acceptat.

După acceptarea sacrificiului de către alb, negrul va avea de ales fie să schimbe la "c3" dublând pionii albului într-un final discutabil, fie să păstreze perechea de nebuni, încercând să joace "la câştig".

Botvinic a ales cea de-a doua cale.

13. Dd6, Dd6 14. Td6, Re7 15. Td2, Nc8 16. Tfd1, Td2 17. Td2, h5 18. a3, g5 19. h3, Ne5 20. Td1, Nc7 (vezi diagrama nr. 77).

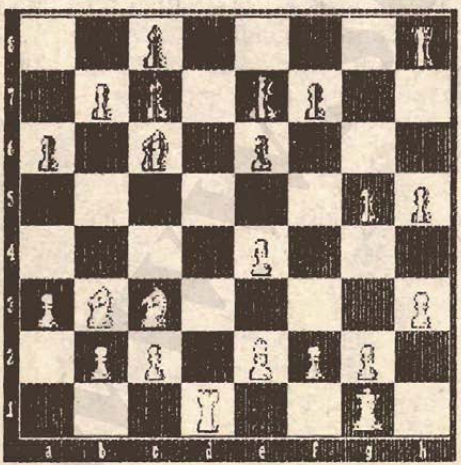


DIAGRAMA NR. 77

Prin toate manevrele sale, Botvinic încearcă să-şi provoace adversarul la mutări care să genereze slăbiciuni atacabile, dar Drimer joacă foarte calm şi cu siguranţă.

Perechea de nebuni a negrului rămâne însă deocamdată o compensaţie suficientă pentru pionul sacrificat.

21. Cc5, Ce5 22. b4, g4 23. hg4, Cg4 24. g3, Tg8 25. Rg2, Cf6 26. Th1. Remiză!

Putea Drimer să joace în continuare la câştig?

Răspunsul este foarte discutabil cel puţin privit din punctul de vedere al variantei posibile: 26... b6! 27. Ca6 (27. Cd3, Nb7 28. Nf3, Tc8!) Ne5 28. Ca4, Nb7 29. Cb6, Ce4 30. Nf3, Ng3! cu riscuri greu de asumat într-un meci pe echipe.

La masa a III-a, partida P. Keres - C. Radovici:

1. c4, c6 2. e4, d5 3. ed5, cd5 4. cd5, Dd5?!

Reluarea imediată a pionului cu dama conduce vrând-nevrând la o formă a "variantei Ponov" din "Apărarea Karo-Kan" cu timpi în plus pentru alb.

A acorda aceşti timpi unui jucător de rafinamentul lui Keres comportă un foarte mare risc.

Problema cea mai nouă pentru negru va fi în curând păstrarea controlului asupra câmpului d5, esenţială în varianta aleasă.

Mai corect ar fi fost 4... Cf6.

5. Cc3, Dd8 6. d4, e6 7. Nf4, Cf6 8. Cf3, Cc6

Era evident că albul se pregăteşte să avanseze d4-d5 profitând de avansul său în dezvoltare şi din acest motiv ar fi fost încă mai acceptabil 8... Ne7 9. Nc4, o-o, urmat eventual de 10... Nd7.

Acum albul va deschide coloanele centrale cu maximum de eficiență.

9. Nc4, Ne7 10. o-o, o-o 11. a3, b6 12. b4, Nb7 13. d5!

Toate figurile albului sunt perfect pregătite pentru acest asalt central. Chiar dacă poziția se simplifică, controlul aproape integral al câmpurilor centrale, coloanelor şi diagonalelor asigură albului o superioritate totală.

Dar necazul cel mai mare al negrului în acest context va fi imposibilitatea găsirii unui plasament acceptabil pentru damă.

În ciuda unei rezistențe maxime a lui Radovici, P. Keres va valorifica cu finețe şi precizie toate atuurile poziției sale:

13... ed5 14. Cd5, Cd5 15. Nd5, Tc8 16. Tc1, Rh8 17. Db3, Cd4 18. Tc8, Cf3 19. Df3, Nc8 20. Td1, Dd7 21. h3, a5 22. Nc4, Da7 23. Nd6, ab4 24. ab4, h6 25. De4, Nd6 26. Td6, Rg8 27. Dd4, Dc7 28. Tg6! şi negrul a cedat!

La masa a IV-a, partida Gh.Mititelu - V. Smâslov.

Pregătirea partidei contra lui V. Smâslov a fost dificilă.

Mă aşteptam să aleagă "Indiana Grünfeld" împotriva căreia, pentru acest concurs aveam pregătită o variantă foarte activă (1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. Ng5), dar împotriva lui Smâslov, marele specialist al acestei deschideri, acest sistem putea însemna o aventură cu urmări... imprevizibile.

Am ales în consecință o variantă pozițională, mai rar jucată, dar cu o idee de joc clară şi activă.

1. d4, Cf6 2. c4, g6 3. Cc3, d5 4. Cf3, Ng7 5. e3, o-o 6. Ne2, e6 7. o-o, b6 8. b3, Nb7 9. Na3, Te8 10. Tc1

Aceasta a fost poziția urmărită de alb.

Negrul este rămas în urmă cu dezvoltarea, iar atacurile sale prin c7-c5 sau e7-e5 sunt deocamdată oprite. Calul din b8 este dificil de dezvoltat şi practic singura şansă de contrajoc rămâne ocuparea câmpului e4 cu calul.

10... Ce4 11. cd5, ed5 12. Ce4, de4 13. Ce5!

Albul profită de avansul său în dezvoltare şi amenință imediat 14. Nc4. Cum evident negrul nu poate ceda nebunul din g7 pentru calul din e5, este obligat la o nouă mutare defensivă.

13... Nd5 14. Dc2, c6 (vezi diagrama nr. 78)

Se poate afirma că după primele 14 mutări albul are avantaj de dezvoltare şi inițiativa în joc.

În fapt, acesta a fost şi unul dintre momentele critice ale partidei în care am gândit îndelung pentru a calcula consecințele mutării 15. f3! care se înscria cel mai corect în dinamica poziției.

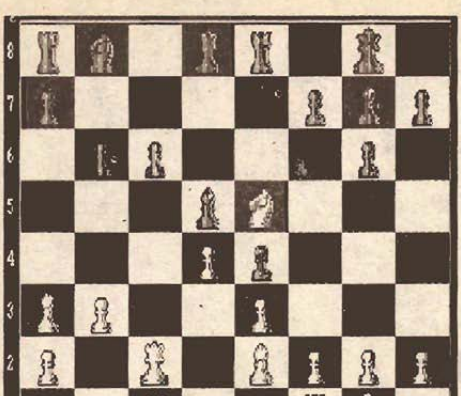


DIAGRAMA NR. 78

Spre regret, am renunțat la mutarea 15. f3! nefiindu-mi clară varianta 15... ef3 (mai slab 15... f6 16. Cc4, ef3 17. Nf3, b5 18. Cd6, Te3 19. Nd5, cd5 20. Df2!) 16. Nf3, f6 17. Cc6 (practic nu am observat că după 17. Cc4! se intră prin intervertire de mutări în varianta anterioară) Cc6 18. Nd5+, Dd5 19. Dc6, Dc6 20. Tc6, Te3 21. d5, Te2 moment în care am considerat obligatorie mutarea 22. Tf2, Te1+ 23. Tf1 etc.

Am ales o cale poziționlă urmărind schimbul calului alb pentru nebunul din "d5" după care, fie deschiderea coloanei "c", fie slăbirea pionului "c6" ar fi trebuit să asigure albului suficientă "substanță" pentru a continua presiunea sa poziționlă:

15. Cc4, Te6 16. Cd2, Cd7 17. Cb1, Dh4 18. Cc3, Cf6 19. Cd5, Cd5 20. g3, Dh3 21. Tfd1, g5 22. Nf1, Dh5 23. De2, g4 24. h4, Df5 25. Tc2, Tc8 26. Tdc1, Tc7 27. De1.

Albul a reuşit să respingă atacul negrului de pe flancul regelui şi să obţină o poziţie dominantă pe coloana "c". Mai trebuie însă eliminat puternicul cal negru de pe câmpul "d5". În general însă, negrul şi-a recuperat timpii pierduţi în deschidere şi şi-a construit o solidă poziţie de apărare.

27... h5 28: Nc4, Tf6! 20. Nd5, Dd5 30. De2, Df5 31. Nb2, Td6 şi remiză!

Aceasta a fost istoria meciului România - URSS din anul 1960, în care, cam după 3 ore de joc, poziţiile de pe tablă prefigurau orice rezultat posibil.

Faptul că am rezistat onorabil în faţa unei asemenea presiuni tehnice şi psihologice, ne-a conferit încredere în forţele noastre şi optimism pentru viitor.

x

x x

Tot astfel se încheie şi această carte, adresată şahiştilor tineri, cu aceleaşi îndemnuri de optimism şi aspiraţii la performanţe cât mai înalte, obţinute prin muncă perseverentă şi dragoste pentru şah!

Ing. Gh. Mititelu

LISTA POZIȚIILOR DE AMPLASARE A PIESELOR PE DIAGRAME

Diagrama nr. 1

Alb: Rc1, De2, Td1, Th1, Nc4, Ne3, Cc3, Cd4
pioni: a2, b2, c2, e4, f4, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nc8, Ne7, Cc6, Cf6
pioni: a6, b7, d6, e6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 2

Alb: Rg1, Dd2, Ta1, Tf1, Ne3, Ng2, Ce2
pioni: a2, b2, c3, e4, f2, g3, h2
Negru: Rg8, Dc7, Ta8, Tf8, Ne6, Ng7, Ce7
pioni: a7, b7, d6, e5, f7, g6, h7

Diagrama nr. 3

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ne2, Ne3, Cb3, Cc3
pioni: a4, b2, c2, e4, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dc7, Ta8, Tf8, Nc8, Ne7, Cb8, Cf6
pioni: a6, b7, d6, e5, f7, g7, h7

Diagrama nr. 4

Alb: Re2, Ta1, Nd1
pioni: a5, d5, e4, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Td2, Ne7, Cf6
pioni: a6, b7, c5, f7, g6, h7

Diagrama nr. 5

Alb: Rc1, Dd4, Td1, Th1, Nf1, Ng5, Cd6, Cf3
pioni: a2, b2, c2, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nc8, Ne7, Cd7, Cf6
pioni: a7, b7, c6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 6

Alb: Rc1, Dg5, Td1, Th1, Nd2, Cf3, Cf5
pioni: a2, b2, c2, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Da6, Ta8, Tf8, Nc8, Nd8, Cd7, Ch5
pioni: a7, c4, c6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 7

Alb: Rg1, Ta1, Ch3, Ne2, Ne3
pioni: a3, b2, e4, f3, g2, h2
Negru: Rg7, Ta7, Ce6, Ce8, Nf8
pioni: b6, c7, e5, f7, g6, h6

Diagrama nr. 8

Alb: Rg1, Td2, Nc4, Cf2
pioni: a3, b2, e4, f3, g2, h4
Negru: Re7, Ta7, Cc5, Cd4
pioni: b6, c6, e5, f7, g6, h5

Diagrama nr. 9

Alb: Rg1, Dd2, Tb1, Tc1, Ng2, Ca5, Cf3
pioni: a2, b2, d4, e5, f2, g3, h2
Negru: Rg8, De7, Tb8, Tc8, Ne8, Cb6, Cd7
pioni: a7, b7, c5, e6, f7, g7, h6

Diagrama nr. 10

Alb: Rh3, Dd8, Tc7, Ce6
pioni: a3, b2, e5, f3, g3, h2
Negru: Rg8, Db5, Ne8, Cb6, Cc8
pioni: a7, f7, g7, h6

Diagrama nr. 11

Alb: Rg1, Df3, Ta1, Tf1, Nb1, Nc1, Cf5
pioni: a3, c3, c4, d4, e3, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Te8, Ng6, Cc6, Cf6
pioni: a7, b7, c5, d6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 12

Alb: Rg1, Dd2, Te1, Tf1, Nd3, Nf2, Cc3, Cf3
pioni: a2, b2, c4, d5, e4, g2, h3
Negru: Rg8, De7, Ta8, Tf8, Nc8, Ng7, Ce8, Cg6
pioni: a6, b7, c5, d6, f7, g5, h6

Diagrama nr. 13

Alb: Rg1, De2, Tc1, Tf1, Nb3, Ce4, Ce5
pioni: a2, b2, d4, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Tc8, Tf8, Nd7, Ce7, Cf6
pioni: a7, b7, e6, f7, g7, h6

Diagrama nr. 14

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ne2, Nh6, Cb3
pioni: a2, b2, c4, d5, f2, g2, h4
Negru: Re8, Dc7, Ta8, Th8, Nd6, Ng6, Cd7
pioni: a7, b7, c5, e5, f5, f7, h7

www.sah.ro

Diagrama nr. 15

Alb: Rg1, Dc2, Te3, Th2, Nh6, Cf1
pioni: a2, b3, f4, g3
Negru: Rc8, Dg8, Te8, Nd6, Nd5, Cb6
pioni: a7, b7, c5, f6, g4, h7

Diagrama nr. 16

Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Ne2, Ne3, Cb3, Cc3
pioni: a2, b2, c2, d5, f5; g4, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nc8, Ng7, Cb4, Cf6
pioni: a7, b7, e7, f7, g6, h7

Diagrama nr. 17

Alb: Ra1, Db2; Td1, Tg4, Nc2, Nf6
pioni: a2, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dc6, Tc7, Tf7, Nb5, Cc5
pioni: a5, e6, g7, h6

Diagrama nr. 18

Alb: Rc1, De2, Td3, Tf1, Cc3
pioni: a2, b2, c2, e4, g2, h2
Negru: Re7, Dc7, Td8, Tg8, Cf6
pioni: a6, b7, e6, e5, g5, h6

Diagrama nr. 19

Alb: Rc1, Te5, Tf1, Cc3
pioni: a2, b2, c2, e4, g2, h3
Negru: Re7, Tf7, Tg8, Cf6
pioni: a6, b6, e6, g5, h5

Diagrama nr. 20

Alb: Rg1, Te5, Cd2
pioni: c3, d5, f2, g2, h3
Negru: Rf8, Ta8, Ce8
pioni: c5, e7, f7, g6, h7

Diagrama nr. 21

Alb: Rg1, Da2, Tb1, Tb5, Nd4, Nf1
pioni: a5, c3, e4, f3, g2, h3
Negru: Rh8, Dc6, Tb7, Te8, Ne6, Cd7
pioni: a7, b6, c4, f6, g7, h6

Diagrama nr. 21 bis

Alb: Rg1, Db4, Tb1, Tb5, Nb6, Nf1
pioni: c3, e4, f3, g2, h3
Negru: Rh8, Ta2, Ta8, Dc6, Ne6, Cd7
pioni: c4, f6, g7, h6

Diagrama nr. 22

Alb: Rg1, Df3, Tb1, Nf1
pioni: a4, b4, d4, f2, g2, h3
Negru: Rg7, Dg5, Ta8, Nd6
pioni: a6, b7, c6, f7, g6, h5

Diagrama nr. 23

Alb: Rf1, Dc5, Td1, Nc4
pioni: b7, f2, g2, h3
Negru: Rg7, Df6, Tf8, Ne5
pioni: a3, f7, g6, h4

www.sah.ro

Diagrama nr. 24

Alb: Rg1, Ta1, Tf1, Dd1, Ne3, Ng2, Cc3, Ce2
pioni: a2, b2, c4, d5, f4, g3, h3
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Nc8, Ng7, Cc5, Ce8
pioni: a5, b7, c7, d6, e4, f5, h7

Diagrama nr. 25

Alb: Rf2, Tc1, Td2, Nd1, Cf1, Cg2
pioni: a4, b3, d4, e4, g4, h3
Negru: Rg7, Td7, Te8, Ne6, Ce7, Cg6
pioni: a5, b6, c6, f6, g5, h4

Diagrama nr. 26

Alb: Rg1, De2, Tf3, Ta1, Nc1, Cd2
pioni: a2, c3, c4, d4, e5, f2, g2, h2
Negru: Rb8, Dc7, Td8, Te8, Ne7, Ca5
pioni: a7, b7, d5, f4, f6, g5, h6

Diagrama nr. 27

Alb: Rg1, Dd1, Tb1, Tf1, Nc1, Ng2, Cc3, Cf3
pioni: a2, b2, c4, d4, e2, f2, g3, h2
Negru: Rh8, Dd8, Ta8, Tf8, Nc8, Ne7, Cb8, Cf6
pioni: a7, b7, c6, d5, e6, f5, g7, h7

Diagrama nr. 28

Alb: Rg1, Dd3, Ta1, Tf1, Nd6, Ng2, Cc3, Cf3
pioni: a2, b3, c2, e4, f2, g3, h2
Negru: Rg8, Da5, Ta8, Te6, Nc8, Ng7, Cd7, Cf6
pioni: a7, b7, c6, e5, f7, g6, h7

Diagrama nr. 29

Alb: Rg1, Dc2, Td1, Te1, Nc1, Ng2, Cc3
pioni: a2, b2, c4, e2, e6, f2, g3, h3
Negru: Rg8, Dd8, Tb8, Tf8, Ng7, Ca6, Cg4
pioni: a5, b7, c5, d6, e7, f5, g6, h7

Diagrama nr. 30

Alb: Rg1, Td1, Te1, Nb2, Ng2
pioni: e2, e6, f2, g4, h3
Negru: Rg8, Td8, Te8, Ca5, Cb4
pioni: c5, d6, e7, f5, g6, h6

Diagrama nr. 31

Alb: Rh2, Tg6, Nc1, Ng4
pioni: e2, e6, f4, h3
Negru: Rf8, Ta8, Cb4, Cd6
pioni: c5, d4, e7

Diagrama nr. 32

Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nd2, Cc3, Cf3
pioni: a4, b2, c4, d5, e4, f2, g5, h5
Negru: Rg8, Dc8, Ta8, Tf8, Ng7, Cc6, Cc7
pioni: a6, b7, c5, d6, e5, f4, g6, h7

Diagrama nr. 33

Alb: Re1, Dg4, Th1, Th2, Nc3, Cd1, Cg6
pioni: a4, b2, e4, f2, g5
Negru: Rg8, Dc4, Tb8, Te6, Ng7, Cd4
pioni: a6, c5, c6, d6, e5, f4

www.sfere.ro

Diagrama nr. 34

Alb: Rc2, Th3, Th4, Na5, Cd1
pioni: a4, b2, e4, f3, g6
Negru: Rg8, Tb3, Tb7, Ng7
pioni: a6, c3, c5, d4, e5, f4

Diagrama nr. 35

Alb: Rc5, Na5
Negru: Rd7, Te6
pioni: b5

Diagrama nr. 36

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Te1, Nc1, Nf1, Cb1
pioni: a2, b2, c3, d2, e4, f2, g2, h3
Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Nf8, Ce5
pioni: a7, b7, c6, d3, d6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 37

Alb: Re1, Dh7, Tb1, Th1, Nc1, Nf1, Cg5
pioni: a3, c2, e5, f4, g2, h2
Negru: Rc8, Da5, Td8, Tf8, Nd7, Cc6, Ce7
pioni: a7, b7, c3, d5, e6, f7

Diagrama nr. 38

Alb: Rc1, Dc4, Td1, Th1, Ne3, Nf1, Cc3, Cf3
pioni: a2, b2, d4, e4, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Ng4, Ng7, Cb8, Cd7
pioni: a7, b7, c7, e7, f7, g6, h7

Diagrama nr. 39

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Nb2, Ne2, Cc3, Cf3
pioni: a5, b5, d4, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Te8, Nc8, Ng7, Cd7, Cf6
pioni: a7, b6, c5, d5, f7, g6, h7

Diagrama nr. 40

Alb: Rg1, Da2, Ta1, Tb1, Nb2, Ne2, Cc3, Cf3
pioni: b5, d4, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Ta8, Te8, Db6, Nb7, Ng7, Cd7, Cf6
pioni: a5, c4, d5, f7, g6, h7

Diagrama nr. 41

Alb: Rg1, De2, Ta1, Te1, Nb3, Nc1, Cd2, Cf3
pioni: a3, b2, c3, d3, e4, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Te8, Nb7, Nf8, Cc6, Cf6
pioni: a6, b5, c7, d5, e5, f7, g7, h7

Diagrama nr. 42

Alb: Rg1, Dc2, Ta1, Tf1, Nc1, Ne2, Cc3, Cf3
pioni: a2, b2, d3, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Ne6, Ne7, Cc6, Cd5
pioni: a7, b7, c7, e5, f7, g7, h7

Diagrama nr. 43

Alb: Rg1, Dc2, Tb1, Td1, Nc1, Ne2, Ce4, Cf3
pioni: a3, b2, d3, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd7, Ta8, Tf8, Ne6, Nf6, Cc6, Cd5
pioni: a5, b7, c7, e5, f5, g7, h7

Diagrama nr. 44

Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Ng2, Cd5, Ch4
pioni: a2, b2, c4, d2, e2, f2, g3, h2
Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc5, Nc8, Cc6, Cf6
pioni: a7, b7, c7, d6, e4, f7, g7, h7

Diagrama nr. 45

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Nc1, Ng2, Ch4
pioni: a3, b4, c4, c5, e2, f2, g3, h2
Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Ca6, Cc6
pioni: a7, b7, c7, d6, e4, f7, g5, h7

Diagrama nr. 46

Alb: Re1, Dd2, Ta1, Th1, Nc4, Cc3
pioni: a2, a3, c2, d5, f2, g2, h2
Negru: Rc8, Da5, Td8, Tg8, Ne6, Cc6
pioni: a6, b7, e5, f6, f7, h7

Diagrama nr. 47

Alb: Re1, Dd2, Td1, Th1, Nf1, Cc3
pioni: a2, a3, c2, d5, f2, g2, h2
Negru: Rc8, Da5, Td8, Th8, Ne6, Cc6
pioni: a6, b7, e5, f6, f7, h7

Diagrama nr. 48

Alb: Re1, Dd2, Td1, Th1, Nc4, Cc3
pioni: a2, a3, c2, d5, f2, g2, h2
Negru: Rb8, Da5, Td8, Th8, Ne6, Cc6
pioni: a6, b7, e5, f6, f7, h7

Diagrama nr. 49

Alb: Rf1, Tf6, Cd1
pioni: a2, c3, f2, g4, h4
Negru: Rc5, Ta7, Ca3
pioni: c4, d5, f7, g6, h6

Diagrama nr. 50

Alb: Rg1, De2, Ta7
pioni: a4, b2, c3, f2, g2
Negru: Rh7, Df5, Td6
pioni: a6, b5, e4, e5, e6, g7, h6

Diagrama nr. 51

Alb: Ra2, Dh2, Te2, Ne5
pioni: a4, b3, c2, d3, f4, f6, g4, h6
Negru: Rf7, Dd5, Te8, Te6
pioni: a6, b4, c5, d4, g6, h7

Diagrama nr. 52

Alb: Rb2, Dh4, Te4, Ne5
pioni: a4, b3, c2, d3, f5, f6, g4, h6
Negru: Rf8, Dd5, Te6, Te8
pioni: a6, b4, c5, d4, g6

Diagrama nr. 53

Alb: Rh2, De3, Cg4, Ne2
pioni: c4, e5, f2, g2, h3
Negru: Rg8, Db2, Nb1, Ch5
pioni: b6, e6, f7, g6, h7

www.stare.ro

Diagrama nr. 54

Alb: Rg1, Dd1, Na2
pioni: a3, b2, c3, f2, g3, h3
Negru: Rg7, De7, Ng5
pioni: a4, b5, e5, f7, g6, h5

Diagrama nr. 55

Alb: Rf4, Tc3
pioni: e4, g5, h4
Negru: Re6, Tc8
pioni: c4, g6, h5

Diagrama nr. 56

Alb: Rc1, Dg5, Td3, Te1, Ne5
pioni: a3, c3, c2, h6
Negru: Rg8, Dd5, Tf2, Te8, Ng6
pioni: a6, b5, h7

Diagrama nr. 57

Alb: Rb1, Df2, Tc1, Tc2, Nf1, Ce2
pioni: a2, b2, d5, e4, f3, h4
Negru: Rh8, Dd8, Ta5, Td4, Cd6, Ng6
pioni: c7, e5, f4, h7

Diagrama nr. 58

Alb: Rg1, Db3, Tc1, Nf1, Cd2, Cf3
pioni: a2, c4, d4, e3, f2, g3, h2
Negru: Rg8, Da5, Tc8, Na6, Cd7, Cf6
pioni: a7, c6, d5, e6, f7, g7, h6

www.sah.ro

Diagrama nr. 59

Alb: Rg1, Ta1, Cb3, Cf3
pioni: c3, e3, f2, g3, h2
Negru: Rg8, Tc7, Cc4, Cd3
pioni: a7, e5, f7, g7, h6

Diagrama nr. 60

Alb: Rg1, Dc3, Ta1, Te1, Ne2, Nf2, Ch3
pioni: a3, b2, d4, e3, f3, g2, h2
Negru: Rg8, De7, Tc8, Te8, Nb7, Cd7, Cf6
pioni: a7, b6, c5, d5, f7, g7, h6

Diagrama nr. 61

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf4, Nc1, Nd3, Cg3
pioni: a3, d4, e4, f5, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Tc8, Tf8, Nb7, Cc4, Ce8
pioni: a7, b6, d7, e6, f6, g7, h7

Diagrama nr. 62

Alb: Re1, Dd1, Ta1, Th1, Nc1, Nf1, Ce2
pioni: a3, c3, c4, d4, e3, f2, g2, h2
Negru: Re8, Dd8, Ta8, Th8, Nc8, Cb8, Cf6
pioni: a7, b6, c5, d7, e6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 63

Alb: Re1, Dd3, Ta1, Th1, Nc1, Ce2, Ch2
pioni: a2, b2, c3, d4, e5, f2, g2, h5
Negru: Re8, Dd7, Ta6, Th8, Ne7, Cb8, Cf8
pioni: a5, b6, c4, d5, e6, f7, g5, h6

Diagrama nr. 64

Alb: Re1, Dc2, Tb1, Th1, Nc1, Ce2, Cg4
pioni: a4, b2, c3, d4, e5, f5, g2, h5
Negru: Rd8, De8, Tc7, Th8, Ne7, Cd7, Cf8
pioni: a5, b6, c4, d5, e6, f6, g5, h6

Diagrama nr. 65

Alb: Re1, Dd3, Ta1, Th1, Nc1, Ce2, Cf3
pioni: a2, b2, c3, d4, e5, f2, g2, h5
Negru: Re8, Dd7, Ta6, Th8, Ne7, Ch8, Cf8
pioni: a5, b6, c5, d5, e6, f7, g5, h6

Diagrama nr. 66

Alb: Rg1, Dd1, Tc3, Tf1, Ne2, Cf3
pioni: a2, b2, c4, d4, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Df6, Ta8, Tf8, Nb7, Cd7
pioni: a7, b6, c7, d6, e6, f7, g7, h6

Diagrama nr. 67

Alb: Rg1, Cd2
pioni: a2, c4, d4, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Cb8
pioni: a5, c7, d6, e4, f5, g7, h6

Diagrama nr. 68

Alb: Rg1, Dd1, Ta1, Tf1, Ng2, Cd2
pioni: a2, b3, d4, e3, f2, g3, h2
Negru: Rg8, De7, Ta8, Tf8, Nd7, Ce4
pioni: a5, b7, c6, d5, f5, g7, h7

www.sah.ro

Diagrama nr. 69

Alb: Rg1, Db3, Ta1, Tc1, Ce1, Nf1
pioni: a5, d4, e3, f2, g3, h2
Negru: Rh8, De7, Ta8, Tb8, Nd7, Cc3
pioni: b4, c6, d5, f5, g7, h7

Diagrama nr. 70

Alb: Rg1, Df4, Td1, Te1, Ng2, Cc3
pioni: a3, b2, d6, f2, g3, h2
Negru: Rh7, Dd8, Th6, Tf8, Ne6, Cf6
pioni: a7, b5, c5, f7, g6, h6

Diagrama nr. 71

Alb: Rg1, Dc3, Ta1, Tf1, Nc1, Ng2, Cf3
pioni: a2, b2, c4, d4, e1, f2, g3, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Tf8, Ne4, Ne7, Cb8
pioni: a7, b6, c7, d7, e6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 72

Alb: Rh2, Tf4
pioni: a3, d5, e4, g2
Negru: Rg7, Te2
pioni: a7, b7, f6

Diagrama nr. 73

Alb: Rg1, Dd1, Ta3, Te1, Nb1, Nc1, Cf3
pioni: a4, b2, f2, f5, g2, h3
Negru: Rg8, Df6, Ta8, Te8, Nd5, Nf8, Cb4
pioni: a6, b5, c5, d6, g7, h6

www.sah.ro

Diagrama nr. 74

Alb: Rg2, Ta1, Td1, Na3, Cc3, Ce5
pioni: a2, b3, e4, f2, g3, h2
Negru: Rg8, Ta8, Td8, Ne7, Cc5, Cf6
pioni: a6, b6, e6, f7, g7, h7

Diagrama nr. 75

Alb: Rg1, Dc2, Tf1, Ne2, Cf3
pioni: a2, b2, c4, f2, g2, h2
Negru: Rf8, Ta8, Nd7, Ng7, Cc6, Ce6
pioni: b6, b7, c7, e5, f7, g6, h7

Diagrama nr. 76

Alb: Rg1, Da1, Nf3, Cd5
pioni: a2, b3, c4, e4, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Td2, Td8, Nf7, Nf8
pioni: a6, b6, e5, g6, h5

Diagrama nr. 77

Alb: Rg1, Td1, Ne2, Cb3, Cc3
pioni: a3, b2, c2, e4, f2, g2, h3
Negru: Re7, Th8, Nc7, Nc8, Cc6
pioni: a6, b7, e6, f7, g5, h5

Diagrama nr. 78

Alb: Rg1, Dc2, Tc1, Tf1, Na3, Ne2, Ce5
pioni: a2, b3, d4, e3, f2, g2, h2
Negru: Rg8, Dd8, Ta8, Te8, Nd5, Ng7, Cb8
pioni: a7, b6, c6, e4, f7, g6, h7

www.sah.ro

Cuvânt înainte 5
Capitolul I
Considerații generale 7
Capitolul II
Cunoașterea obiectivă a propriei personalități 10
Capitolul III
Combativitatea 26
Capitolul IV
Impasuri psihologice 40
Capitolul V
Despre abordarea partidelor decisive 76
Capitolul VI
Pregătirea teoretică "la adversar" 99
Capitolul VII
Cercetarea, componenta esențială a perfecționării maestrului de șah 123
Capitolul VIII
Partide întrerupte 137
Capitolul IX
Timpul de gândire 156
Capitolul X
Despre depistarea și eliminarea unor deficiențe ale gândirii din jocul propriu-zis 169
Capitolul XI
Cerințe noi în șahul contemporan 204
Capitolul XII
Impactul internațional 217
Lista pozițiilor de amplasare a pieselor pe diagrame 229

www.stere.ro

Consilier editor: Prof. dr. VALERIU ACHIM
Redactor: Prof. VASILE LESCHIAN
Tehnoredactare: Ing. ION CRĂCIUN

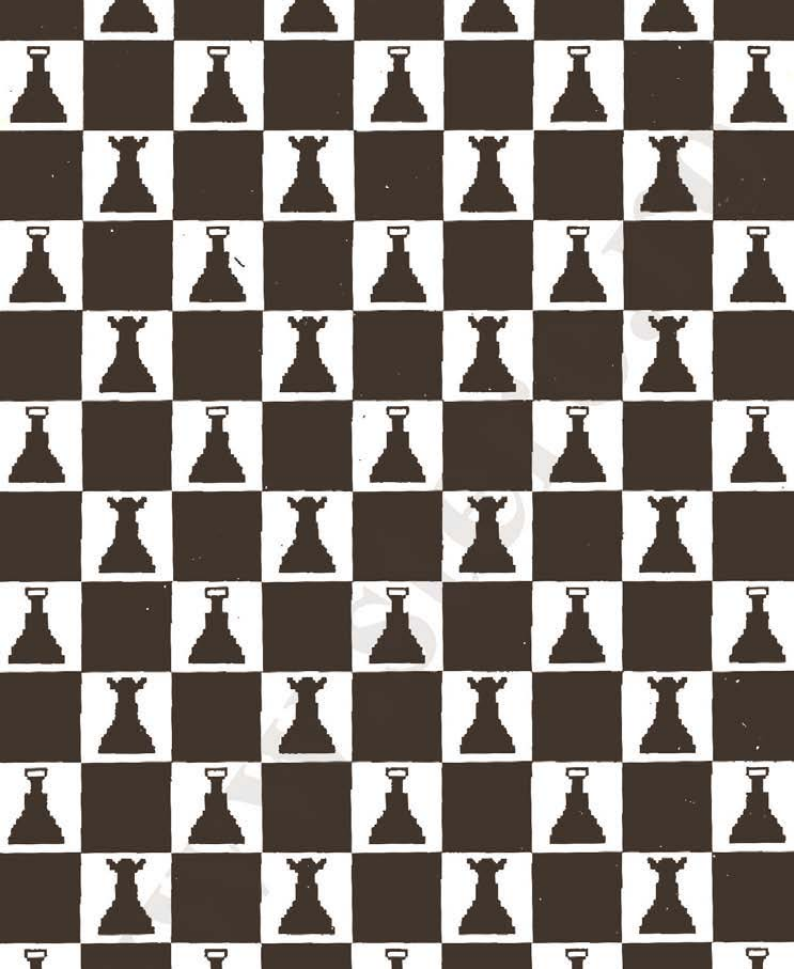
Culegere-prelucrare computerizată: Ing. AUREL ARDELEAN
Apărut: 1995
Format: 32/70×100 cm. Coli tipar: 8
Tiraj: 3 500 exemplare broşate

Culesul şi paginatul computerizat executat de CONSECO SRL, Baia Mare, iar tiparul la Imprimeria de Vest R.A., Oradea, str. Mareşal Ion Antonescu nr. 105, sub cda 250/1995.

Editura "GUTINUL" SRL
str. Ecaterina Teodoroiu nr. 4
telefon-fax: 062-417177
4800 Baia Mare

www.tere.ro

www.stere.ro



ISBN 973-9083-89-7

PRET 3000 LEI